



universität
wien

MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

„Wie unterscheiden sich Untertitel von Fansubbern und professionellen Übersetzer*innen hinsichtlich Kulturspezifika?“

Ein Übersetzungsvergleich am Beispiel des Animes Natsume Yūjinchō.“

verfasst von / submitted by

Elisabeth Eibensteiner, BA

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Master of Arts (MA)

Wien, 2021 / Vienna 2021

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on
the student record sheet:

UA 070 331 342

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet:

Masterstudium Translation Deutsch Englisch

Betreut von / Supervisor:

Univ.-Prof. Mag. Dr. Klaus Kaindl

Meinen lieben Dank möchte ich aussprechen, an meine Familie, die mich mit viel Geduld unterstützt hat, und an alle anderen Freunde, (Ex-)Kolleg·innen sowie Kommiliton·innen, die mir mit Rat und Tat zur Seite gestanden sind.

あ
り
が
と
う

ど
う
も

Abkürzungsverzeichnis

AVT..... audiovisual translation

BD Blu-ray Disc

CSI..... culture-specific item

CR..... Crunchyroll

FF Fan-Fiction

NPT unprofessionelle Übersetzung

OVA Original Video Animation

SDH..... Subtitles for the deaf or hard-of-hearing (Untertitel für Taube oder Schwerhörige)

Inhaltsverzeichnis

Abkürzungsverzeichnis	3
Inhaltsverzeichnis	4
1. Einleitung	7
2. Expertise	9
2.1 Expertise im Allgemeinen	9
2.1.1 Expertise in der Soziologie.....	9
2.1.2 Expertise in der Kognitionswissenschaft.....	11
2.2 Expertise in der Translation.....	13
2.2.1 Die Skopostheorie	13
2.2.2 Translatorisches Handlungskonzept.....	18
2.3 Theorie der translatorischen Kompetenz.....	23
2.4 Expertise von Fans	26
3. Professionelle Untertitelung	30
3.1 Untertitel – Definition und Charakteristika.....	30
3.2 Historische Entwicklung des Forschungsgegenstands	31
3.3 Technische Aspekte von Untertiteln	33
3.4 Transferaspekte der Untertitelung	38
3.4.1 Qualität	38
3.4.2 Sprechakte	39
3.4.3 Strategien.....	39
3.4.4 Eigenständigkeit und Lesbarkeit	42
3.4.5 Skripte.....	43
3.5 Kulturspezifika	43
4. Fansubbing	49
4.1 Fan – eine Definition.....	49

4.2	Aufkommen und Eigenheiten von Fansubbing	50
4.2.1	Aufkommen	50
4.2.2	Eigenheiten	51
4.2.3	Motivation	52
4.3	Translatorische Kompetenz von Fans	53
4.4	Arbeitsweise von Fans.....	56
4.4.1	Rollen	56
4.4.2	Ablauf	58
4.4.3	Konventionen	61
5.	Untersuchungsmaterial	64
5.1	Anime	64
5.2	Fakten zum Anime	67
5.3	Inhalt und Charaktere	67
5.4	Kultureller Hintergrund.....	69
5.4.1	Buddhismus in Japan.....	69
5.4.2	Shintō.....	70
5.4.3	Jinja.....	71
5.4.4	Das Jenseits	72
5.4.5	Fabelwesen	72
5.4.6	Rituale und Glücksbringer.....	74
5.5	Anredeformen.....	74
6.	Analyse	76
6.1	Datenerhebung und -aufbereitung	76
6.2	Analyse	77
6.2.1	Anrede	78
6.2.2	Eigennamen	81
6.2.3	Redewendungen	82

6.2.4 Kulinarik.....	83
6.2.5 Glaube.....	84
6.2.6 Fauna	86
6.2.7 Andere	86
6.3 Ergebnisse.....	88
7. Schluss.....	94
8. Bibliografie.....	97
8.1 Primärliteratur.....	97
8.2 Sekundärliteratur	98
9. Abbildungsverzeichnis	110
10. Tabellenverzeichnis	111
Abstract (Deutsch).....	112
Abstract (Englisch).....	112
Lebenslauf	113

1. Einleitung

Die Übersetzung von audiovisuellen Texten stellt immer eine besondere Herausforderung dar, da Übersetzer und Übersetzerinnen nur wenig Zeit bzw. Platz für ihre Übersetzungen zur Verfügung haben. Bei dieser Tätigkeit können Kulturspezifika noch eine zusätzliche Erschwernis darstellen, da in der Übersetzung ein passendes Pendant gefunden werden muss, denn für eine umfängliche Erklärung ist, speziell im Untertitel, kein Platz – zumindest ist dies im professionellen Umfeld der Fall.

Die vorliegende Masterarbeit beschäftigt sich daher mit dem Forschungsgegenstand der Untertitelung. Dabei fokussiert sich die Arbeit auf die Fragestellung, wie sich kommerzielle Untertitel von Fansubs speziell hinsichtlich des Aspekts der Kulturspezifika unterscheiden. Dies wird mittels eines Übersetzungsvergleichs am Sprachenpaar Japanisch-Englisch untersucht. Zusätzlich wird noch versucht, möglichst viele Informationen zum Übersetzungsprozess in Fansubbing-Communities zu erlangen. Das Ziel besteht darin, herauszufinden, welche Konzepte vorherrschen und welche Strategien angewandt werden, um eine Übersetzung anzufertigen.

Ein weiterer Punkt, der hier untersucht wird, ist die Frage, ob die Teams, die die professionellen Untertitel bzw. die Fansubs erstellen, als Experten und Expertinnen gewertet werden können.

Aufbau

Um diese Fragen zu beantworten, ist die vorliegende Arbeit folgendermaßen gegliedert:

In einem ersten Abschnitt gehe auf das Themen Expertise und Kompetenz ein. Dabei beginne ich mit der Darstellung von Expertise im Allgemeinen und fahre anschließend mit Expertise in der Translation fort. Darauf folgend gehe ich noch auf die Themen der translatorischen sowie der Sachkompetenz ein.

In Kapitel 3 werde ich mich der Untertitelung im professionellen Umfeld widmen. In diesem Abschnitt gehe ich nach einer Definition und Charakterisierung auf die historische Entwicklung von Untertitelung ein, gefolgt von den technischen und translatorischen Aspekten, die es im Untertitelungsprozess zu beachten gilt. Zum Abschluss gehe ich in diesem Abschnitt noch auf Kulturspezifika ein – auch wieder mit Hinblick auf den Untertitelungsprozess.

Der nächste Abschnitt widmet sich dann dem Fansubbing. Hier beginne ich mit einer Definition des Konzepts eines Fans und gehe daraufhin wieder auf die Entstehung und auf besondere Eigenschaften des Themenfelds ein. Anschließend behandle ich die translatorische Kompetenz von Fans und gehe dann weiter zu den Arbeitsabläufen im Fansubbing.

Das 5. Kapitel beginne ich mit einem Abschnitt über das Genre Anime, da das Korpus aus einem Anime besteht, und gehe dann genauer auf dieses Korpus ein (mit wichtigen Eckdaten, Inhaltsangabe und Darstellung der Charaktere), bevor ich weiter auf den relevanten kulturellen Hintergrund der Serie eingehe.

Im anschließenden Kapitel widme ich mich dann der Analyse. Hier beschreibe ich erst, wie die Datenerhebung stattgefunden hat und gehe dann darauf ein, wie sich die Übersetzungen der beiden Varianten voneinander unterscheiden und ob unterschiedliche Strategien angewandt wurden. Diese Auswertung stelle ich erst im Detail anhand der unterschiedlichen Kategorien von Kulturspezifika dar, bevor ich eine zusammenfassende Analyse dieser Strategien anstelle. Zum Abschluss gehe ich noch auf den Aspekt der Expertise der beiden Übersetzungs-Teams ein.

Im letzten Abschnitt wird die Arbeit inklusive der Ergebnisse und Erkenntnisse noch einmal zusammengefasst, Probleme dargestellt und ein Ausblick für künftige Untersuchungen gegeben.

2. Expertise

Da sich meine Untersuchungen darauf beziehen, wie sich das Übersetzungsergebnis von Profis¹ von dem von Amateuren und Amateurinnen² unterscheidet, stütze ich mich im Rahmen dieser Arbeit auf Aspekte funktionaler Theorien, wie dem Konzept translatorischen Handelns oder der Skopostheorie, in denen auch Expertise besprochen wird. Weiters gehe ich auf die Frage ein, welche Sachkompetenz Fans mitbringen, die sich für Fanuntertitelungen durchaus vorteilhaft auswirken können.

2.1 Expertise im Allgemeinen

Um auf Kompetenz und Expertise im Fall der Translation eingehen zu können, muss vorab geklärt werden, worum es sich bei Expertise im Allgemeinen handelt. Dieses Gebiet wird vor allem in der Soziologie und der Kognitionswissenschaft behandelt. Daher werde ich dieses hier aus deren Perspektive beleuchten.

2.1.1 Expertise in der Soziologie

Im Kontext der Soziologie gibt es unterschiedliche Zugänge zu diesem Thema. So beschäftigen sich Collins & Evans (2018) mit Expertise und deren Erwerb im Zusammenhang mit der Sozialisierung und zeigen somit die relevanten Gesichtspunkte, anhand derer eine Gesellschaft Expertise wahrnimmt bzw. einschätzt. Sie erläutern dieses Thema so, dass Expertise grob in zwei Bereiche gegliedert werden kann: (1) Expertise als „performance“ und (2) Expertise als „property“ (Collins & Evans 2018:21).

Zu (1) erklären sie genauer, dass diese Form der Expertise in einem Sozialgefüge durchgeführt wird. Demnach entspricht sie einem Status, den Personen und Einrichtungen von anderen zugesprochen bekommen möchten (vgl. Hilgartner 2000).

Betrachtet man Expertise dagegen als Eigenschaft, so wird auch die Bildung von Expertise als soziale Praxis betrachtet: „Where there is participation – i.e. experience – there can be expertise; where there is no participation there can be no expertise“ (Collins & Evans

¹ Ich versuche die diversen Geschlechter möglichst gleichwertig darzustellen und (wo möglich) geschlechtsunspezifische Formulierungen zu verwenden. Wo dies nicht gelingt, versuche ich zumindest so zu formulieren, dass männlich und weiblich dargestellt werden.

² Die Bezeichnungen *Profis / Professionelle* und *Amateure / Amateurinnen* werden hier wertfrei verwendet. Sie dienen nur der Unterscheidung zwischen bezahlten und unbezahlten Untertitlern und Untertitlerinnen.

2018:23). Dieser Schluss wird dadurch begründet, dass es ohne Mitwirkung keine Möglichkeit gibt, das nötige Knowhow zu erwerben.

Mit Dreyfus & Dreyfus' (1987:41ff.) fünfstufigem Modell gibt es einen bekannten Ansatz zur Einteilung von Fachexpertise – die fünf Stufen sind Neuling, Fortgeschrittener Anfänger bzw. Fortgeschrittene Anfängerin, Kompetenz, Gewandtheit und Experte bzw. Expertin, wobei die Neulinge noch Regeln lernen und Instruktionen folgen müssen. Nach und nach lernen sie, dem Modell nach, immer mehr dazu und gewinnen an Erfahrung, bis sie letztlich die Expertenstufe erreichen, in denen sie über nichts mehr groß nachdenken müssen, sondern eher intuitiv handeln können. Collins & Evans (2018:28) zufolge bedarf es jedoch auch einer sozialen Interaktion in einer Experten- und Expertinnengemeinschaft, um die nötigen Fähigkeiten auch zu erwerben. So ist Interaktion in neueren Ansätzen generell als wichtiger Aspekt enthalten. Wie Collins & Evans weiters schreiben, ist dieser Punkt auch insofern wichtig, als dass Experten und Expertinnen die Kunst der Kommunikation beherrschen müssen und somit auch wissen müssen, wie man sich angemessen verhält bzw. was man angesichts unbekannter Probleme besser nicht tut oder sagt.

Auch im Modell von Collins & Evans (2018) spielt dies eine Rolle. So zeichnen sich Fachexperten und -expertinnen dadurch aus, dass sie über größeres Wissen verfügen, als bspw. in Zeitschriften oder Youtube-Videos vermittelt wird. Sie verfügen vielmehr über *interactional* sowie *contributory expertise*, für die es nötig ist, sich stark mit dem eigenen Feld in Fachkreisen auseinanderzusetzen und in Austausch zu treten, da die nötige Expertise nur dort erworben werden kann. Gleichzeitig halten sie fest, dass Experten und Expertinnen unterschiedlich beurteilt werden, je nachdem ob die Kritik von außerhalb oder innerhalb der eigenen Gruppe kommt.

Zusammengefasst besteht Expertise in Collins & Evans' (2018) Modell aus den folgenden drei Komponenten:

1. die Leistungen des Individuums, die als Nachweis der Kenntnisse bzw. Befähigung der Person bzw. Einrichtung dienen;
2. der Grad des Zugangs zu Gemeinschaften von Experten und Expertinnen;
3. die Art, wie Anfänger und Anfängerinnen mit ihrem Fachbereich interagieren müssen, um an Erkenntnisse zu gelangen, die der breiten Öffentlichkeit nicht zur Verfügung stehen – etwa durch die Rezeption von Veröffentlichungen oder durch Fachdiskurse.

Mieg (2009) tritt an das Konzept der Expertise jedoch anders heran und stellt die These auf, dass professionelle Expertise aus zwei Bereichen besteht:

- aus herausragenden Leistungen auf der einen und
- Professionalität auf der anderen Seite.

Dabei beruhen die Leistungen, ihm zufolge, größtenteils auf bewusster Übung und zu einem kleinen Teil auf Ausbildung, während Professionalität auf sozio-kognitiven Kompetenzen, wie kommunikativen Fähigkeiten, und Engagement beruht. Weitere Faktoren, die je nach Fachgebiet eine größere oder kleinere Rolle spielen können, sind, nach Mieg & Evetts (2018:142f.), Talent, Familienverhältnisse, Technik und systematisiertem Wissen sowie kulturellen und institutionellen Einrichtungen in einer Gesellschaft.

Generell vertreten Mieg & Evetts (2018) auch die Meinung, dass es sich bei dem Terminus *Experte* bzw. *Expertin* um eine externe Zuschreibung handelt, an die bestimmte Faktoren geknüpft sind: bspw. Qualifikationen (z. B. belegt durch Zeugnisse) und damit über spezialisiertes Wissen, nachweisliche Erfahrung, eine herausragende Performance oder die Position in einem Unternehmen.

Zusätzlich zu professioneller Expertise, gehen Mieg & Evetts (2018:139ff.) weiters auf das Konzept der relativen Expertise ein, in der Personen oder Institutionen eine Expertenrolle zugesprochen wird. Dabei müssen einige Bedingungen zutreffen: (a) der Expertenstatus muss anerkannt sein, (b) das Gebiet der Expertise muss bekannt und (c) dem Problem angemessen sein (vgl. Stasser et al. 1995:263). So kann dieser Status aber auch nicht-Professionellen zugeschrieben werden, etwa wenn sie Ortskenntnis besitzen und nach dem Weg gefragt werden.

2.1.2 Expertise in der Kognitionswissenschaft

Im Rahmen der kognitiven Psychologie beleuchtet Anderson (2013:195ff.) die Vorgänge, die sich beim Erwerb der Expertise abspielen. In diesem Standardwerk macht er seiner Leserschaft begreiflich, welche Vorgänge im Gehirn vonstattengehen, was zu einem besseren Verständnis der späteren Ausführungen zur Expertise in der Translationswissenschaft beiträgt. Bevor ich hier auf die einzelnen Aspekte eingehe, möchte ich kurz einige Zitate von William G. Chase erwähnen, die Anderson anführt und mithilfe derer eine gute Einsicht in das Wesen der Expertise liefert:

- *No pain, no gain*

Mit dieser Aussage soll, Anderson zufolge, ausgedrückt werden, dass es ein hohes Maß an harter Arbeit benötigt, um Experte bzw. Expertin zu werden.

- *When the going gets tough, the tough get going*

Diese Aussage bedeutet dagegen, dass der Unterschied zwischen Anfängern bzw. Anfängerinnen und Experten bzw. Expertinnen umso stärker zutage tritt, je schwieriger und komplexer die Probleme sind.

Damit möchte ich nun in medias res gehen: Betrachtet man die verwendeten Hirnareale beim Ausführen einer Tätigkeit, so schreibt Anderson, dass diese weniger bzw. weniger aktiv werden, je effizienter die Person in der Ausführung ist (vgl. Qin et al. 2003). Aus diesen Ergebnissen schlussfolgert er, dass der Energieaufwand mit zunehmender Expertise immer weiter sinkt.

Generell wird der Erwerb von Fertigkeiten, laut Anderson (2013), in drei Phasen geteilt: die kognitive, die assoziative und die autonome Phase (vgl. Fitts & Posner 1973:8ff.). Nach dieser Einteilung besteht die erste Phase darin, „eine deklarative Enkodierung der Fertigkeit aus[zubilden]“ (Anderson 2013:196), sich also (operative) Fakten einzuprägen, die für die jeweilige Fertigkeit relevant sind. In der zweiten Phase passieren dann zwei Dinge: einerseits werden Fehler allmählich erkannt bzw. beseitigt und andererseits werden die zuvor erarbeiteten Fakten und Schritte besser miteinander verbunden, wodurch eine flüssigere Ausführung möglich ist. In der dritten und letzten Phase kann das Prozedere schließlich automatisiert ablaufen. Wie Anderson schreibt, wird man im Laufe der Zeit mit mehr Übung immer schneller in der Ausübung der erworbenen Tätigkeit, wobei es jedoch immer eine physische Begrenzung gibt. Anderson erwähnt weiters, dass Fertigkeiten auch nach Jahren fehlender Übung gut aufrechterhalten werden können.

Ein wesentlicher Schritt auf dem Weg zur Erlangung von Expertise ist, Anderson (2013) zufolge, die Prozeduralisierung. In diesem Prozess ändert sich, wie er erläutert, das Verhältnis von deklarativem und prozeduralem Wissen im Laufe der Zeit stark, sodass man dank der Fähigkeit der Mustererkennung nicht mehr nachdenken muss, sondern automatisch erkennt, was als nächstes zu tun ist. Weiterhin verbessert man sich, Anderson zufolge, beim Erwerb der Fertigkeit, wenn man sich immer wieder gleichen oder gleichartigen Problemen gegenüberstellt. So werden nach und nach spezifische Lösungen für spezifische Probleme gelernt (taktisches Lernen). Im Falle von komplexeren Problemen kann man die erworbene Taktik jedoch nicht anwenden, da diese nicht immer gleich sind. Dennoch gibt es immer ähnliche Strukturen. Diese

Strukturen zu sehen und eine geeignete Problemlösungsstrategie zu entwickeln, wird Anderson zufolge als strategisches Lernen bezeichnet. Wie diese Strategien aussehen, ist allerdings domänenspezifisch. Um eine derartige Strategie zu entwickeln ist noch ein weiteres wesentliches Element der Expertise nötig: die Fähigkeit, Probleme so zu durchschauen, dass die zugrunde liegenden Prinzipien erkannt werden. Diese Prinzipien liefern bessere Anhaltspunkte als oberflächliche Merkmale, wenn es um die Entwicklung einer Lösungsstrategie geht, so Anderson. Weiters erwähnt er, dass Experten und Expertinnen über ein verbessertes Erinnerungsvermögen in der eigenen Domäne verfügen. Es wird vermutet, dass so spezifische Muster und deren Lösungen schnell und ohne große Überlegungen erkannt werden können. Wie er weiter ausführt, betrifft diese Fähigkeit neben dem Arbeitsgedächtnis auch das Langzeitgedächtnis.

Ich habe zuvor festgehalten, dass es Übung verlangt, um Expertise zu erlangen. Wie Anderson (2013) festhält, muss diese Übung jedoch zielgerichtet vollbracht werden. Man muss also bestrebt sein, sich zu verbessern und etwas zu erlernen, wozu auch Feedback von großer Bedeutung ist. So können auch bei Erwachsenen die nötigen Nervenverbindungen entstehen, die für Expertise nötig sind.

2.2 Expertise in der Translation

In diesem Abschnitt soll es nun konkret um Expertise in Hinblick auf Translatoren und Translatorinnen gehen. Dazu gehe ich hier als Startpunkt auf die Skopostheorie ein und erläutere im Anschluss Holz-Mänttärís translatorisches Handlungskonzept und dessen Weiterentwicklung durch Risku.

2.2.1 Die Skopostheorie

Im Laufe der Zeit hat sich die Translation, Nord (2018:4) zufolge, immer wieder auf funktionale Ansätze gestützt. Diese wurden also nicht erst mit dem Aufkommen der Skopostheorie in den 70er-Jahren des 20. Jahrhunderts erfunden. Bis zu dieser Zeit herrschte jedoch die Ansicht vor, dass sich Übersetzer und Übersetzerinnen für eine echte Übersetzung penibel an den Ausgangstext halten müssen und nach Möglichkeit sogar die Wortfolge reproduzieren sollen. Diese Ansichten wurden ihr zufolge schon von Cicero und Luther vertreten und finden sich auch im letzten Jahrhundert wieder, z. B. in Nidas Modell der dynamischen Äquivalenz. Nord schreibt weiter, dass sich Übersetzung stark an der Sprache orientiert hat und die Äquivalenz zwischen Ausgangs- und Zielsprache immer das Maß aller Dinge war (vgl. Nord 2010:120f.). Diese Tatsache fiel auch Holz-Mänttärí (1996) auf, schreibt sie doch, dass die Translationswissenschaft

„lange Zeit als Angewandte Sprachwissenschaft betrieben“ (1996:307) wurde und Übersetzungen im Fremdsprachunterricht als Überprüfungsinstrument eingesetzt worden ist. Allerdings hat sich diese Einstellung, Nord (2018:8) zufolge, kaum verändert. sodass viele Translationswissenschaftler und -wissenschaftlerinnen nach wie vor an dieser Vorstellung festhalten, auch wenn diesem Konzept, so Nord weiter, eine gewisse Konsistenz fehlt – so ist in manchen Theorien die buchstäbliche Übersetzung das Optimum, in anderen wiederum ist eine abgeschwächte Form davon (etwa mit Paraphrasen) ebenso zulässig (vgl. Newmark 1984:16; Koller 1993:53).

Wie Nord (2018) weiter ausführt, begann Reiss mit der Entwicklung einer neuen Theorie, die von Vermeer mit der Intention weiterentwickelt wurde, die Lücke zwischen Theorie und Praxis zu schließen. Mit dieser Theorie – der Skopostheorie – sorgte Vermeer dafür, so Rozmysłowicz (2020:115ff.), dass es zu einer Neuorientierung der Translationswissenschaft kam; er verschob den Fokus weg von der *langue* (dem Sprachsystem) hin zur *parole* (dem Sprachgebrauch).

Funktionale Theorien, wie die Skopostheorie und die später erwähnten Theorien, basieren darauf – das betont auch Nord (2018) –, dass Translation eine Handlung ist. Vermeer (1978:100) selbst spricht davon, dass verbale sowie non-verbale Zeichen durch diese Handlung von einem kulturellen bzw. sprachlichen System in ein anderes transferiert werden. Erwähnenswert ist dabei, dass eine Handlung für Vermeer, Rozmysłowicz (2020:163ff.) zufolge, zwei wichtige Merkmale aufweist: Intentionalität und Freiheit. Dabei bedeutet Intentionalität, dass Handlungen sowohl motiviert als auch begründbar sind. Freiheit auf der anderen Seite bedeutet, dass es auch die Möglichkeit gibt, eine andere Option zu wählen und anders zu handeln. Dabei muss jedoch jede Option mit der Intention im Einklang sein.

Nord (2018) erklärt weiters, dass jene Akteure und Akteurinnen, die die Rolle des Senders in einer Kommunikation einnehmen, ein Ziel verfolgen, das sich in ihrem Text wiederfindet – zumindest ist das die Absicht. Auf die Translation umgelegt, stellt sie fest, dass Sender und Empfänger aus unterschiedlichen Kulturen mit unterschiedlichen Sprachen stammen. Soll zwischen Sender und Empfänger eine Kommunikation zustande kommen³, werden Übersetzer und Übersetzerinnen zwischengeschaltet, die nicht in ihrem eigenen Interesse handeln. Sie agie-

³ In diesem Fall geht es selbstredend um interkulturelle Kommunikation.

ren im Interesse der Person, die sie engagiert hat, um zwischen Sender und Empfänger zu vermitteln. Diese Person kann neben Sender oder Empfänger auch eine außenstehende Person sein und dementsprechend auch andere kommunikative Ziele verfolgen als Sender und Empfänger.

Wie Nord (2010:121; 2018:11) erklärt, stützt Vermeer seine Skopostheorie auf von Wrights Handlungstheorie sowie auf die Annahme, dass es sich bei der Übersetzung um eine vorsätzliche und zweckmäßige Handlung handelt, bei der zwischen Parteien aus verschiedenen Kulturräumen in einer bestimmten Situation vermittelt wird. Nord (2010) erläutert weiter, dass *Skopos* – also der Zweck der Kommunikation – das Zentrum seiner Theorie bildet und die Basis darstellt, aufgrund derer Methoden und Strategien für die Übersetzung festgelegt werden, wozu allerdings, wie bereits gestreift wurde, eine Problemlösungsstrategie vorhanden sein muss. Diese Strategie bzw. die Fähigkeit, komplexe Probleme zu erkennen, erwähnt auch Kaiser-Cooke (1994) als ein Merkmal, das Anfänger und Anfängerinnen von Experten und Expertinnen unterscheidet. Es stellt sich jedoch die Frage, wer den *Skopos* der Übersetzung bestimmt. Dazu schreibt Vermeer (1990:122), dass dies im Translationsauftrag durch den Auftraggeber bzw. die Auftraggeberin geschehen soll. Ist der Zweck nicht direkt angegeben, so ist dieser, Vermeer zufolge, implizit im Auftrag vorhanden.

Generell ist die Spezifizierung des *Skopos* laut Rozmysłowicz (2020:191) insofern von Relevanz, als dass Translatoren und Translatorinnen in diesem Prozess eine wesentlich wichtigere Rolle – Vermeer (1990:127) zufolge eine Expertenrolle – einnehmen, als dies sonst der Fall wäre, sofern sie auch eine beratende Rolle bei der Erstellung des Translationsauftrags einnehmen. In dem Fall ist es so, dass der Translator bzw. die Translatorin einerseits das Translationsverfahren bestimmt (vgl. Vermeer 1996:234), andererseits aber auch entscheidet, ob der Ausgangstext überhaupt so übersetzt werden kann, dass der Auftrag erfüllt wird (vgl. Vermeer 1990:127). Wie wir anhand dieser beratenden, kommunikativen Rolle sehen können, spielen in dieser Theorie auch soziologische Aspekte der Expertise eine Rolle.

Letztlich ist der *Skopos* aber, abseits von sprachlichen Faktoren, ausschlaggebend für die getroffenen Entscheidungen. Diese Auffassung beruht auch darauf, dass, wie Nord (2018:10f.) schreibt, die unterschiedlichen Kulturen je einen eigenen Rahmen bilden, in dem auch ähnliche Vorgänge systematische Unterschiede aufweisen können. Vermeer (1987:29 zitiert nach Nord 2018) schildert dies am Beispiel des Frühstücks, das in Deutschland und Indien entsprechende Unterschiede aufweist, derer sich die Angehörigen dieser Kulturen im Zweifel gar nicht bewusst sind. Nord (2010) zufolge betrachtete Vermeer den Ausgangstext also nicht

als heilig, wie es bis dahin gang und gäbe war, sondern als ein Informationsangebot, aus dem der für das Zielpublikum relevante Sinn extrahiert werden muss. Denn Vermeer zufolge besteht, wie auch Rozmysłowicz (2020:138) ausführte, ein gravierender Denkfehler im Konzept der Ausgangstextorientierung: Ein Text wird in einer Ausgangskultur für eine bestimmte Situation geschrieben. Daher ist es nicht ausreichend, ihn einfach in die Zielsprache zu transkodieren, wenn der gleiche Effekt erzielt werden soll (vgl. Vermeer 1990:81). Teilweise ist es auch gar nicht möglich, denselben Effekt zu erzielen, wie Vermeer (1994:39ff.) anhand des Beispiels von García Márquez' sozialkritischen Büchern erläutert. Außerdem, so Rozmysłowicz (2020:179) weiter, wird jeder Text in unterschiedlichen Situationen und von unterschiedlichen Translatoren und Translatorinnen jeweils anders verstanden bzw. ausgelegt. Letztlich muss das Translat annehmbar für die Rezipienten und Rezipientinnen sein, gleichzeitig aber auch in Beziehung mit dem Ausgangstext stehen (vgl. Nord 2010:123). Was es bedeutet, dass das Translat annehmbar ist, erläutert Rozmysłowicz (2020:139) so, dass dieses für die Zielsituation in der Zielkultur verfasst sein muss (so wie dies für den Ausgangstext der Fall war). Demnach muss der Zieltext auch den Konventionen der Zielkultur entsprechen, genauso wie deren Normen und Werten. Zusammengefasst kann man also sagen, dass Übersetzer und Übersetzerinnen über kulturelle Kompetenz verfügen müssen, ohne die keine translatorische Kompetenz möglich ist. Ein Punkt, dem sich auch Kaiser-Cooke (1994) anschließt.

Um eine solche Rolle einnehmen und derartige Entscheidungen treffen zu können, benötigen Translatoren und Translatorinnen entsprechende Kenntnisse über die für den konkreten Translationsprozess relevanten Kulturen, so Rozmysłowicz (2020:192). Vermeer (1996:106) zufolge, haben Translatoren und Translatorinnen demnach eine Expertenrolle inne, was translatorisches Handeln betrifft. Sie sind nicht nur Sprach-, sondern auch – und das ist entscheidend – Kulturexperten bzw. -expertinnen.

Nord (2010:123) führt weiter aus, dass Kultur und Kulturspezifität in der Skopostheorie eine wichtige Rolle spielen. Vermeers Verständnis zufolge ist Kultur ein komplexes System, in dem vielen einzelnen Elementen ein Wert zugeordnet wird. Diesem Verständnis folgend, müssen transkulturelle Handlungen kulturelle Unterschiede berücksichtigen. Denn, Rozmysłowicz (2020:139f.) zufolge, sind in Reiß' und Vermeers Augen die Ausgangstextorientierung und die Betrachtung von Translation als rein sprachliche Handlung eng miteinander verknüpft. Das heißt, dass bspw. die Erklärung oder Ersetzung von Kulturspezifika dem inhärenten Charakter

ausgangstextorientierter Theorien widersprechen, entspricht dieses Vorgehen doch keiner wörtlichen Übersetzung. So erklärt sich auch die Annahme, dass kulturelle Werte zugunsten rein sprachlicher Elemente verdrängt werden bzw. dass dies geschehen kann (vgl. Reiß & Vermeer 1984:42). Außerdem erklärt Nord (2018), dass Adressaten und Adressatinnen und deren kulturspezifisches Wissen einen wesentlichen Aspekt darstellen, an dem sich der zuvor beschriebene *Skopos* orientiert, da sich jeder Text an ein bestimmtes Publikum richtet. Generell erklärt Nord (2018) auch, dass sich auch das Prinzip der Äquivalenz für Reiß und Vermeer am *Skopos* orientieren, da es ihnen zufolge auf Wortebene nicht funktioniert – für sie ist Äquivalenz gleichzusetzen mit Adäquatheit, also die Übersetzung des Ausgangstext für ein neues Publikum einer anderen Kultur, sodass dieses Zielpublikum ein möglichst ähnliches Leseerlebnis hat, wodurch eine Anpassung durch den Übersetzer bzw. die Übersetzerin auf Basis von Annahmen über z. B. Erwartungen oder vorhandenes Wissen nötig sind.

Wie Nord (2018:33) weiter ausführt, handelt es sich bei Translation um ein ständiges Vergleichen von Kulturen. Dazu verwenden Übersetzer und Übersetzerinnen, ihr zufolge, ihr Wissen über die involvierten Kulturen – fallweise aus der Innen- oder Außensicht, aber niemals von einem gänzlichen neutralen Standpunkt aus, da ein solcher schlicht und ergreifend nicht existiert. Daraus kann abgeleitet werden, dass hervorragende Kenntnisse über die Ziel- und Quellkultur essenziell sind, um fundierte Entscheidungen im Übersetzungsprozess treffen zu können.

In diesem Kontext sei noch erwähnt, dass Nord (2009:31) funktionale Theorien um ein Loyalitätsprinzip erweitert hat, mit dem Übersetzer und Übersetzerinnen dazu angehalten werden, einerseits Kulturunterschiede zu berücksichtigen und andererseits die Kommunikationsintention des Senders zu respektieren.

Insgesamt möchte ich hier festhalten, dass Vermeers Theorie zwar noch nicht ausgereift ist, wenn es um die Expertenrolle von Translatoren und Translatorinnen geht, jedoch enthält es schon einige Elemente, die uns auch in den späteren Theorien noch begegnen werden. So geht es darum, dass die Translation aus mehr besteht als aus sturem Umkodieren, wie es auch einfache Computer können. Es geht darum, dass Translatoren und Translatorinnen

- im Interesse anderer handeln und den Sinn und Zweck einer Übersetzung erkennen;
- eine beratende Funktion einnehmen;

- die relevanten Sprachen und Kulturen kennen und das Wissen korrekt anwenden und;
- Entscheidungen treffen, die zu einer zufriedenstellenden Erfüllung des Auftrags führen, auch wenn es mehrere Optionen gibt.

2.2.2 Translatorisches Handlungskonzept

Zu etwa der Zeit, zu der die Skopostheorie entstand, veröffentlichte auch Justa Holz-Mänttari (1984) ihr translatorisches Handlungskonzept. Damit entwickelte sie Vermeers Skopostheorie derart weiter, dass alle Formen des interkulturellen Transfers umfasst werden, so Nord (2018:12). In diesem Konzept geht es Holz-Mänttari nicht darum, wie in früheren funktionalen Ansätzen, eine Äquivalenz zwischen Ausgangs- und Zieltext herzustellen, sondern darum, Handlungen im Bezug zur Kommunikation zu sehen (vgl. Stolze 2011:191).

Holz-Mänttari (1994:362) möchte hiermit ein fallübergreifendes Konzept erstellen, in dem keine wesentlichen Faktoren vergessen werden können und das den Translatoren und Translatorinnen noch Platz für Kreativität lässt. Weiterhin ist es ihr wichtig, dass diese ausreichend auf die Erfüllung ihres spezifizierten Auftrags vorbereitet sind und das Ergebnis im Nachhinein evaluieren. Denn aus Holz-Mänttari's Konzept geht hervor, dass Translation durch drei Merkmale gekennzeichnet wird: durch „*Textproduktion, bedarfsträgerfremde Kultur und Expertenhandlung*“ (Holz-Mänttari 1984:86). Somit müssen Translatoren und Translatorinnen mit verschiedenen Botschaftsträgern – neben Text etwa Bilder, Melodien/Geräusche oder auch Bewegungen (vgl. Nord 2018:12) – und deren wesentlichen Merkmalen bzw. ihrem Einfluss auf den Text vertraut sein, wozu es nebst Faktenwissen auch Übung benötigt. Andernfalls wären sie auch nicht in der Lage, einen Text bedarfsgerecht zu erstellen, was, Schöffner (2011:159f.) zufolge, von äußerster Relevanz für das translatorische Handlungskonzept ist. Schöffner (2011:160f.) schreibt weiter, dass das Übersetzen in Holz-Mänttari's Modell einer transkulturellen Zusammenarbeit untergeordnet wird. So müssen die Translatoren und Translatorinnen, Holz-Mänttari (1984:87) zufolge, in der Lage sein, die zu übersetzenden Texte in einem anderen Kultur- und Sprachgefüge im Verbund mit den diversen Botschaftsträgern wiederzugeben. Allgemein plädiert Holz-Mänttari (1994:351f.) dafür, Texte als Botschaftsträger mit einer bestimmten situationsbezogenen Funktion zu betrachten, sodass der zu vollbringende Akt der Übersetzung für eine gewisse Situation spezifiziert werden kann. Wie Schöffner (2011:158) ergänzt, dient der Ausgangstext in diesem Modell – ähnlich wie in Vermeers The-

orie – also nur als ein Werkzeug, mit dem kommunikative Funktionen in der Zielkultur umgesetzt werden. Holz-Mänttari (1994:362) selbst spricht davon, dass der Ausgangstext ein Teil des Ausgangsmaterials ist, durch das erschlossen werden kann, worin der ursprüngliche Zweck des Texts lag oder von wem und für wen er geschrieben wurde. Gleichzeitig wirft sie aber auch ein, dass diese Informationen nur in bestimmten Übersetzungssituationen für die Zieltextproduktion relevant sind. Ihr zufolge benötigen Übersetzer und Übersetzerinnen mehr als nur den Ausgangstext. Sie benötigen alle Materialien, die sie entweder selbst beschaffen können oder von ihrer Kundschaft erhalten – eine Aussage, die zu der Feststellung passt, dass jedwede Person, die sich mit Texten bzw. Designtexten⁴ befasst, fortwährend interpretieren muss (vgl. Holz-Mänttari 1996:326).

Holz-Mänttari (1984:87) hält weiterhin fest, dass Translatoren und Translatorinnen über ausreichende Expertise verfügen müssen und ihr Handeln auf Eigenständigkeit sowohl hinsichtlich der Praxis als auch hinsichtlich der Theorie basieren muss, da man in diesem Tätigkeitsfeld nicht in eigener, sondern fremder Sache agiert⁵. Dies hängt damit zusammen, dass sie Translation im translatorischen Handlungskonzept als eine Handlung definiert, die

1. in einem komplexen Handlungsgefüge stattfindet,
2. eine Expertenfunktion innehat und
3. den Zweck verfolgt, Distanzen und Kulturbarrieren zu überwinden, während eine Botschaft transferiert wird⁶.

Für Holz-Mänttari (1984:7f.) besteht translatorisches Handeln also nicht einfach nur in der Translation von Wörtern, Sätzen oder Texten. Vielmehr ist es eine kulturübergreifende kooperative Tätigkeit, die eine funktionsgerechte Kommunikation erlaubt. Um kulturübergreifend handeln zu können, ist es für Translatoren und Translatorinnen zwingend notwendig, die Mittel zu kennen, die zur Überwindung von Kulturbarrieren nötig sind, und diese auch spezifisch einzusetzen, auch wenn dies bedeutet, dass neue Textpassagen in den Zieltext eingebettet werden, so Holz-Mänttari (1994:355ff.). Sie gibt hierzu einige Beispiele, wie etwa die Kommunikation von professionellen bzw. Hobby-Holzfällern, die zwar die gleiche Tätigkeit ausführen, aber in

⁴ Produkte des Textdesigns (vgl. Holz-Mänttari 1996:311).

⁵ Zumindest gilt dies in den meisten Fällen, wie auch Rozmysłowicz (2020:189) festhält.

⁶ Mit dem Begriff *Botschaftstransfer* (bzw. später Bewusstseinstransfer) ist gemeint, dass Translatoren und Translatorinnen versuchen, zielgruppengerechte Texte für die spezielle Situation zu erstellen, in der die relevanten Aspekte des Ausgangstextes vorhanden sind (Risku 1998:110f.).

ihrer Kommunikation stark abweichen, da Laien wesentlich mehr verbalisieren müssen, um effektiv zu kommunizieren.

Im genannten Handlungsgefüge sind verschiedene Rollen involviert, wie Schöffner (2011:157f.) ergänzt. Zu diesen zählen ein Auftraggeber bzw. eine Auftraggeberin, ein Kunde bzw. eine Kundin (diese ersten beiden Rollen können von einer Person eingenommen werden), ein Übersetzer bzw. eine Übersetzerin sowie andere Experten bzw. Expertinnen. In diesem Kontext möchte ich betonen, dass Holz-Mänttari (1994:354) Übersetzer und Übersetzerinnen dezidiert nicht als Mittler in einem Kommunikationsprozess ansieht, sondern als eigenständige Experten und Expertinnen, die ein Teil dieses Gefüges sind.

Was den Arbeitsablauf vor der eigentlichen Textproduktion oder des „Textdesign[s]“⁷ (Holz-Mänttari 1996:311) betrifft, so beschreibt Schöffner (2011:160) diesen folgendermaßen: Erst muss abgeklärt werden, was der Kunde bzw. die Kundin tatsächlich benötigt, und anschließend eine Produktspezifizierung erstellt werden. Im nächsten Schritt wird der Ausgangstext einer übersetzungsorientierten Analyse unterzogen und letztlich ein Plan zur Textproduktion erstellt (wozu wieder Probleme erkannt und Lösungen entwickelt werden müssen). Holz-Mänttari (1994) selbst schreibt, dass eine Spezifizierung des Auftrags – also jedes einzelnen Auftrags – insofern nötig ist, als dass das Produkt (das Translat) andernfalls nicht kritisierbar wäre. Dies liegt auch daran, dass der Maßstab der Beurteilung in ihrer Theorie nicht der Ausgangstext ist, sondern die Spezifikation. Ihrer Meinung nach ist diese daher zwingend notwendig, um eine Handlung systematisch und verantwortbar durchzuführen und Entscheidungen funktionsbezogen zu treffen und zu begründen. Erst dadurch lässt sich von Professionalität sprechen.

Generell stützt Holz-Mänttari (1996) ihre Theorie auch auf Aspekte der Kognitionswissenschaft. Dabei ist für sie die menschliche Eigenschaft des reflexiven Bewusstseins von äußerster Relevanz, denn nur dadurch ist es dem Menschen möglich, „in vorgestellten Welten“ (Holz-Mänttari 1996:326) zu operieren. Eng verbunden mit diesem Aspekt ist auch die „Artifizierung“ (Holz-Mänttari 1994:364f.), also die Verfeinerung der allgemein vorhandenen

⁷ Alle professionell ausgeführten Arten der Herstellung verbaler Botschaftsträger werden so bezeichnet. Das beinhaltet neben Übersetzen und Dolmetschen auch Technical Writing usw. (vgl. Holz-Mänttari 1996:311).

Fähigkeit translatorischen Handelns, wonach Translatoren bzw. Translatorinnen nicht bloß natürlich agieren, sondern unter Bezugnahme aller relevanten Faktoren. Sie selbst erklärt dies anhand eines Beispiels folgendermaßen:

evolutionär-natürliches Reden resp. Schreiben in eigener Rolle und Angelegenheit
artifizuell-kognitives Textdesign für die Rollen und Angelegenheiten anderer
(Holz-Mänttäri 1996:324)

Insbesondere betont Holz-Mänttäri (1996) die kognitive Leistung, die für die Übersetzung nötig ist – Konstruktion einerseits und Transfer andererseits. Wie sie erläutert, besteht der Transfer wiederum aus zwei Phasen. Die erste Transferphase (die aktionale) besteht darin, einen groben Plan für das Vorhaben auszuarbeiten, während in der zweiten (der kommunikativen) die Formulierung auf den Kooperationspartner bzw. die Kooperationspartnerin ausgerichtet wird – also auf die Rezipienten und Rezipientinnen des Zieltexts. Um diesen Transfer zu bewerkstelligen, ist es nötig, dass sich Translatoren und Translatorinnen eine geistige Vorstellung der Kommunikationssituation machen können. Dafür benötigen sie eine Fülle von Informationen, etwa wer an der Situation beteiligt ist oder welche Ziele verfolgt werden. Außerdem müssen sie über die einzelnen Lebenswelten der Beteiligten aber auch über das Sachgebiet des Texts Bescheid wissen. So kann ein Handlungsrahmen für den Zieltext konstruiert werden, bevor er erschaffen wird. Da Translatoren und Translatorinnen in die zu übertragenden Sachverhalte aber nicht direkt involviert sind – also eine gewisse Distanz (die Expertendistanz) zum Thema wahren – können sie, Holz-Mänttäri zufolge, den Text präziser planen.

Wie der vorige Absatz schon impliziert, müssen die gesammelten Informationen auch interpretiert werden, um einen Handlungsrahmen zu erschaffen. Dabei handelt es sich, Holz-Mänttäri zufolge, um eine aktive kultur- und handlungsgeprägte Leistung, durch die in einem ersten Schritt eine innere Realität erschaffen wird. Es könnte der Eindruck entstehen, dass hier die Realität nüchtern abgebildet wird, jedoch ist diese in Wahrheit durch das Individuum gefiltert und entspricht einem situationsrelevanten Modell der Realität. In einem zweiten Schritt (dem Prinzip der naturalen Kohärenz) tritt das Gehirn in Wechselwirkung mit der Realität, wodurch – angewandt auf translatorisches Handeln – die Welten von Individuen bzw. die Funktionsfelder von Objekten in den Handlungsrahmen miteinbezogen werden und sich auf den Zieltext auswirken können. Holz-Mänttäri führt weiter aus, dass sich ein bewusst geschaffenes Profil einer Handlungs- und Kommunikationssituation insofern positiv auswirkt, als dass Textdesigner und Textdesignerinnen dann alle chaotischen, schöpferischen Kräfte für ihr Produkt nutzen können. Dabei dient ihnen der Rahmen dazu, das Ergebnis abgleichen zu können.

Wie man in der Beschreibung der Theorie bisher sehen kann, ist es für Translatoren und Translatorinnen wesentlich, Eigenschaften der Expertise sowohl im soziologischen als auch im kognitionswissenschaftlichen Sinne mitzubringen. So ist es für den Kontakt mit Auftraggeber und Auftraggeberinnen bspw. wichtig, gute Leistungen zu erbringen und Qualifikationen mitzubringen, für die Ausführung der Arbeit an sich ist neben spezialisiertem Wissen aber auch die Automatisierung wichtig, um den schöpferischen Kräften freien Lauf lassen zu können (um ein Beispiel zu nennen).

Die Tatsache, dass Translatoren und Translatorinnen in ebenjenen Situationen, in denen ein Botschaftsträger ursprünglich verwendet wird, nicht anwesend sind, kann dazu führen, dass neben einer Spezifikation auch eine Adaption nötig ist bzw. sein kann (Holz-Mänttari 1994). Dies hängt davon ab, ob der Translator bzw. die Translatorin während der Textanalyse zu dem Schluss kommt, dass Elemente im Ausgangsmaterial nicht funktionsgerecht oder mit ähnlichen Problemen behaftet sind.

Wie Stolze (2011:189) erläutert, können Translatoren und Translatorinnen auch die Entscheidung treffen, Teile eines Texts auszulassen und nicht zu übersetzen. In einem solchen Fall wäre die in anderen Theorien oft geforderte Äquivalenz eindeutig nicht mehr gegeben. Auch Schäffner (2011:158) erwähnt, dass Holz-Mänttari der Beziehung zwischen Ausgangs- und Zieltext kaum Aufmerksamkeit schenkt und diese Beziehung in ihrem Konzept sehr lose sein kann, sodass Translatoren und Translatorinnen im Grunde einen Zieltext erschaffen können, der sich vom Ausgangstext radikal unterscheidet, sollten die Anforderungen dafürsprechen. In Holz-Mänttaris Handlungskonzept, handelt es sich bei einem solchen Ergebnis durchaus noch um ein Translat – vorausgesetzt, die Entscheidungen sind das Ergebnis einer durchdachten Expertenhandlung bzw. Designhandlung (vgl. Risku 1998:110), die Ziel und Zweck der Übersetzung ins Auge gefasst hatte. Dieser Auffassung schließt sich auch Risku (1998:108f.) an, die ergänzt, dass es nicht reicht, einen Text zu übersetzen bzw. zu dolmetschen, nur weil er in einer anderen Sprache benötigt wird – vielmehr müssen Sinn und Zweck erkannt (oder erfragt) werden, um eine adäquate Übersetzung bzw. Verdolmetschung erstellen zu können. Diesbezüglich spielen auch kommunikative sowie soziale Fähigkeiten eine Rolle, genauso wie Engagement. Um zu einem funktionsgerechten Ergebnis zu kommen, stellen sich Translatoren und Translatorinnen, Risku (1995/1998:80) zufolge, die Kommunikationssituation des Zieltexts geistig vor. Auch erwähnt sie (1998:109), dass es neben den diversen Arbeitsschritten (Produktspezifikation, Handlungsprojektion, Textproduktion, Kontrolle des Produktionsprozesses, Recherche,

eventuell Modifikation des Zieltexts und Argumentation der Entscheidungen) auch nötig ist, die eigene Arbeitsweise regelmäßig anzupassen (vgl. Holz-Mänttari 1993:308f.), wozu es notwendig ist, sich Feedback zum Text zu besorgen.

2.3 Theorie der translatorischen Kompetenz

Hier möchte ich den Blick weg von Expertise und hin zu Riskus Theorie hinsichtlich translatorischer Kompetenz richten, da dieses Thema mit Expertise eng verknüpft ist. Was die translatorische Kompetenz von Fans betrifft, so möchte ich darauf hinweisen, dass ich auf diese im Kapitel 4.3 *Translatorische Kompetenz von Fans* eingehen werde.

Neben Holz-Mänttäris Konzept liefert Riskus (1995/1998) Theorie der translatorischen Kompetenz weitere wichtige Aspekte für diese Arbeit. Risku stützt sich dabei im Großen und Ganzen auf das translatorische Handlungskonzept, ergänzt dieses aber um einige weitere Punkte. So hebt Risku in ihrer Theorie etwa den Aspekt hervor, dass sich der Kompetenzbegriff nicht nur auf persönliche Fähigkeiten bezieht, sondern auch auf gesellschaftliche Zuständigkeiten.

Auch was die kognitionswissenschaftlichen Einflüsse auf den Translationsprozess angeht, decken sich Riskus Ausführungen zu großen Teilen mit denen Holz-Mänttäris. Was Risku (1995/1998:43f.) allerdings zusätzlich hervorhebt und auch bei Andersons Ausführungen nicht vorkommt, ist die Rolle von Emotionen, die bei der Verarbeitung von Informationen immer mitschwingen und diese einfärben (vgl. Oeser 1987:80). Ihres Erachtens ist es demnach nicht zielführend, das menschliche Handeln in Kognitions- oder Übersetzungstheorien nur auf die rationale Dimension zu reduzieren. Außerdem erwähnt sie (1995/1998:51ff.), dass sich auch Kooperationen in einer Gruppe (also kulturspezifische Handlungen) auf die persönliche Interpretation der Realität auswirken. Auf diese Weise lassen sich Wissen und Erfahrung auf andere Personengruppen oder auch Generationen übertragen, wodurch sich einzelne Personen viel Ausprobieren ersparen und nicht jedes Mal das sprichwörtliche Rad neu erfinden müssen.

Ebenso lässt Risku (1995/1998) nicht unbemerkt, dass Übersetzer und Übersetzerinnen Kommunikationsprobleme zwischen Kulturen nicht durch reines logisches Denken lösen können, sondern dass sie im Gegenteil alle ihnen zur Verfügung stehenden Mittel in den Prozess miteinbringen müssen, um kompetenter handeln zu können. So betont sie etwa, dass sich Experten und Expertinnen auf ihre natürlichen Reflexionsfähigkeiten stützen. Diese Fähigkeiten

benötigen sie, um eine (idealerweise) reibungslose Kommunikation zustande zu bringen. Allerdings müssen sie erweitert werden, um zum einen komplexe Situationen meistern zu können und zum anderen kritischer und kohärenter handeln zu können. Dies ist wesentlich, da sich der Begriff *translatorische Expertenkompetenz* für sie darin konstituiert, dass sie umso höher ist, „[j]e komplexere Probleme von einer Person erfaßt und adäquat bewältigt werden können“ (Risku 1995/1998:89). Mit dieser Aussage will sie ausdrücken, dass niemand als Experte bzw. Expertin für einfache, statische Tätigkeiten erachtet wird (ungeachtet ihrer Perfektion), sondern nur für komplexe, dynamische. Und zur Erlangung von Expertenkompetenz bedarf es einerseits des geübten Umgangs mit adäquaten Werkzeugen – etwa mit einem Textanalysemodell oder mit adäquaten Recherchemitteln bzw. die Rechtfertigung einer Übersetzungslösung – und andererseits kommunikative und soziale Fähigkeiten, die es einem Translatoren bzw. einer Translatorin ermöglichen, das Gespräch über Möglichkeiten sowie Verantwortlichkeiten zu suchen. Der Umgang mit beidem kann, Risku zufolge, sowohl durch Ausbildung aber auch durch Erfahrung erworben werden, wobei sie selbst der Meinung ist, dass die Methodenanwendung allein noch nicht das Wesentliche ist, sondern erst die Adaption der Methoden an und die Integration dieser in die eigene Arbeitsweise. In diesem Zusammenhang weist Risku auch darauf hin, dass bilinguale Menschen nicht automatisch über die erforderlichen Kompetenzen verfügen, sondern sich diese ebenfalls aneignen müssen.

Was die Bedeutung des Begriffs *Expertenkompetenz* betrifft, hält Risku (1995/1998:90) fest, dass dieser je nach Rahmen von unterschiedlicher Bedeutung sein kann. So wird dies im kognitiven Sinne am Sachverstand – also den oben beschriebenen Kriterien – festgemacht. Dabei gibt es keine scharfe Trennung zu Amateuren und Amateurinnen. Im sozialen, gesellschaftlichen Sinne hingegen hängt der Begriff mit Zuständigkeiten zusammen – also mit der beruflichen Position, aber auch mit Zeugnissen und Ähnlichem (vgl. Kapitel 2.1.1 *Expertise in der Soziologie*).

Relevante Eigenschaften von Expertenwissen sind für Risku (1995/1998:106ff.) die folgenden, wobei nur die Punkte 2, 3 und 4 auch bei Anderson zu finden sind:

1. **Reflexivität** (im Sinne eines externen oder auch inneren, nicht unbedingt verbalisierten, Dialogs) und **Interaktivität** mehrerer Interpretationsebenen, denn es gibt nicht *die* Bedeutung eines Texts (vgl. Risku 1995/1998:27),
2. **Generalisierbarkeit** von Lösungsstrategien und **Flexibilität** in deren situationspezifischer Anwendung,

3. **Transformierbarkeit**, also die Fähigkeit, Probleme zu analysieren und andere/neue handlungsrelevante Repräsentationen zu finden – z. B., anstatt eine Redewendung wörtlich zu übersetzen, zu überlegen, ob diese überhaupt übersetzt werden muss. Dieser und der vorherige Punkt finden sich bei Anderson als Entwicklung geeigneter Problemlösungsstrategien.
4. **Prozeduralität**, also der Umgang mit Wissen und Handlungsstrategien,
5. **Verbalisierbarkeit** im Hinblick auf den eigenen Wissensstand, wodurch Experten und Expertinnen bewusster und kontrollierter handeln, die eigenen Übersetzungsstrategien weiterentwickeln und erfolgreich mit Auftraggebern und Auftraggeberinnen kommunizieren können,
6. **Identifikation** und **Motivation** in dem Sinne, dass Übersetzer und Übersetzerinnen sich Strategien zu eigen machen und sich für das Resultat ihrer Handlung verantwortlich fühlen und im Anschluss ihre Motivation aus dieser emotionalen Involvement ziehen.

Risku (1995/1998:83f.) übt in gewissen Punkten allerdings auch Kritik an Holz-Mänttärins Theorie. Ein Punkt davon liegt in der Tatsache, dass die Translation von der Kommunikationshandlung ausgeschlossen wird, da Übersetzer und Übersetzerinnen Holz-Mänttärin (1996) zufolge nicht eigens agieren. Risku wirft in diesem Kontext einige Fragen auf, wie etwa die Frage, ob Übersetzer und Übersetzerinnen keine Wahlmöglichkeiten in ihrer Tätigkeit haben oder ob sie noch nicht einmal in Handlungsteilen als Kommunikanten agieren. Dabei kommt sie zu keinem eindeutigen Schluss, erwähnt jedoch, dass es dem Auftraggeber freisteht, die Übersetzung als solche zu kennzeichnen, womit in manchen Fällen – etwa im Vorwort eines Romans – der Übersetzer bzw. die Übersetzerin selbst zu Wort kommen kann, z. B., um einen relevanten Sachverhalt zu erklären.

Insgesamt gibt es, Risku (1995/1998:242ff.) zufolge, einige Faktoren, die für die Entwicklung von Kognition und translatorischer Expertenkompetenz relevant sind: Erfahrungsabhängigkeit, Kontextspezifität und Intermodalität in Bezug auf Interpretationen. Da Repräsentationen neben der aktuellen Wahrnehmung auch Wissen (also Handlungsschemata) benötigen und weiter modifiziert werden müssen, um mit Bezug auf die Handlung überhaupt Sinn zu ergeben, kann abgeleitet werden, dass allein die Aneignung von (rationalen) Fakten und Regeln nicht für Translationskompetenz sorgen kann, wenngleich dies laut Anderson (2013) ausreicht.

Dafür benötigt es vor allem eines höheren Reflexionsgrads. So arbeiten Experten und Expertinnen mit zunehmender Kompetenz auch immer flexibler und problembezogener und basieren ihre Arbeitsweise immer stärker auf eigenen Erfahrungen und entwickeln zunehmend eigene Leitbilder, durch die sie motiviert werden und sich identifizieren können.

2.4 Expertise von Fans

Within the realm of popular culture, fans are the true experts.
(Jenkins 2013:86)

Was Untertitelung anbelangt, so sind neben translatorischer Expertise auch technische Kompetenz sowie Sachkompetenz vonnöten. Speziell an Sachkompetenz mangelt es Fans⁸ nicht. Da die technischen Aspekte im weiteren Verlauf der Arbeit noch beleuchtet werden, möchte ich mich in diesem Abschnitt dem Faktor Sachkompetenz widmen, die auf vielfältige Weise zustande kommt.

Die allgemeine Annahme, die Hills (2015) in seiner Abhandlung zur Fan-Community von Dr. Who beschreibt, lautet: Expertise ist in der modernen digitalen Kultur auf demokratische Weise verteilt. Das bedeutet einerseits, dass sie auf die verschiedenen Mitglieder verteilt ist (dies schließt Profis ebenso ein wie Amateure und Amateurinnen), und andererseits, dass sich das „Expertenparadigma“ (Walsh 2003) zur kollektiven Intelligenz hin verändert (vgl. Jenkins 2006:52). Hills schreibt weiterhin, dass davon ausgegangen wird, dass jeder und jede Einzelne etwas dazu beitragen kann, wenn es um das kollektive Zusammentragen von Wissen geht – egal ob es um Fakten-, sprachliches oder technisches Wissen geht (vgl. Pérez González 2014:75) –, wie es in digitalen Fangemeinden passiert (vgl. Jenkins 2006:53, Walsh 2003). Wie Dwyer (2012) festhält, verfügen solche Gemeinden außerdem über viel Genrewissen. Derartige Leistungen werden allerdings als Herausforderung sowohl für das traditionelle Konzept von Expertise betrachtet (vgl. Bruns 2008:215) als auch für die Anerkennung der AVT-Expertise von Profis (vgl. Pérez González 2014:76).

Fans können, so Hills (2015:361), über detailliertes Wissen über die Produktion und ebenso über umfangreiches Wissen des jeweiligen Universums verfügen. So ist es Fans auch möglich, mehr zu leisten, als nur offizielle Informationen wiederzugeben. Vielmehr können sie

⁸ Eine Definition des Konzepts findet sich in *Kapitel Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden. Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden..*

narrative Informationen so umsortieren, dass fachmännische Chronologien, Wikis oder ähnliche Materialien entstehen (vgl. Booth 2016). Dazu nutzen sie etwa, wie Booth (2016:85) erwähnt, Narrationsdatenbanken die von vielen Fans befüllt werden, und auf diesem Weg große Mengen an Informationen zusammentragen. Was die Veröffentlichung von Fanwissen angeht, so ergänzt Hills (2015:362), dass Fans ihr Wissen nicht nur in Foren, Wikis oder anderen web-basierten Formen kommunizieren, sondern dazu auch klassische Medien wie Bücher verwenden. Wie Hills weiter schreibt, verleihen derartige Publikationen den Autoren und Autorinnen sogar Prestige bzw. sind sie ein Zeugnis für deren Expertise – so wie dies auch schon in der soziologischen Sichtweise besprochen wurde.

Allerdings spricht Bassett (2013:211) an, dass Expertise heutzutage nicht mehr den gleichen Stellenwert genießt, wie dies noch vor dem Aufkommen von Web 2.0 der Fall war. Dem pflichten auch Hadas & Shifman (2013:277) bei, die erwähnen, dass in früheren Zeiten viel Zeit und Mühe sowie Geld benötigt wurden, um Expertise zu erlangen. Durch die heutigen Möglichkeiten hingegen können auch ungeschulte Benutzer bzw. Benutzerinnen nur mittels einer kurzen Online-Suche an jede gewünschte Information jeder beliebigen Sendung gelangen – selbst, wenn es sich um ein noch so kleines Detail handelt. Wie Collins & Evans (2018) erklären, handelt es sich in so einem Fall aber eigentlich nicht mehr um Fachwissen, welches für den Status eines Experten bzw. einer Expertin wichtig ist, da dieses Wissen der breiten Masse zur Verfügung steht.

Auch Wenger schrieb bereits 1998, dass sogenannte *Communities of Practice* über eine eigene Kompetenzordnung („regime of competence“ (Wenger 1998:136)) verfügen. Das bedeutet, dass im Laufe der Zeit wandelbare Formen der Expertise anerkannt werden. Diese Kompetenzordnung ist Hills zufolge in Fan-Gemeinden durchaus anders geordnet, als dies etwa bei Wikipedia der Fall ist. Dort ist in der englischen Community unterdessen das Wort *fancruft* bekannt, mit dem extrem detailreiche Informationen bezeichnet werden, die nur für extreme Fans von Bedeutung sind (vgl. Mittell 2010).

Wenngleich die folgenden Formen für diese Arbeit nicht von großer Relevanz sind, möchte ich dennoch der Vollständigkeit halber erwähnen, dass Hills (2015) neben der kreativen Fan-Expertise in seiner Arbeit noch weitere Arten beschreibt: nämlich zum einen die durch Showrunner-Fans erstellte und zum anderen die dokumentierende Expertise.

Grob erklärt sind **Showrunner** Personen, die sowohl auf kreativer als auch auf geschäftlicher Ebene für die Produktion einer Serie zuständig sind. Hills (2015:367ff.) bezieht sich hier

darauf, dass es (zumindest im Falle von Dr. Who) bereits dazu kam, dass Fans sich in dieser mächtigen Stellung wiederfanden, was zwar einerseits deren Expertise bestätigt, aber andererseits auch für ein ambivalentes Verhältnis zwischen Produzenten bzw. Produzentinnen und Fans sorgt, da die Grenzen verschwimmen und Fan-Wissen und -Wünsche einen direkteren Weg in die Produktion finden. Dieses Vorgehen ist problematisch, da es schwierig ist, zu entscheiden, welche der oft gegensätzlichen Fan-Meinungen in die Produktion Eingang finden sollen (vgl. Hadas & Shifman 2013, Banks 2013:121).

Bei der **dokumentierenden** Fan-Expertise geht es, Hills (2015:370ff.) zufolge, darum, eine beliebte Erzählung in solche Informationen umzuwandeln, die gespeichert und wieder abgerufen werden können (vgl. Booth 2016:87). Sie erstellen also im Grunde eine Datenbank und richten sich bei deren Befüllung an ihre Vorstellung von zukünftigen Fans, sodass diese eventuell eigene Schlüsse ziehen oder Erklärungen (etwa für Fehler) finden können. Wie Booth (2016:87ff.) erwähnt, werden die einzelnen Abschnitte auch immer wieder von Fans überarbeitet – etwa um neue Verbindungen von einem Wiki-Artikel zu einem anderen einzufügen oder generell neue Erkenntnisse einzutragen. Dabei gilt es zu betonen, dass die einzelnen Einträge zwangsweise auch immer wieder von Fans gelesen werden. Was diese Form der Expertise angeht, streicht Hills hervor, dass dies eine reine Ansammlung kanonischer, also offizieller, Informationen ist, die der kreativen Form der Fan-Expertise zugerechnet werden können.

Zur **kreativen** Form der Expertise zählen viele Praktiken, wie Fan-Fictions, Zeichnungen, Kommentare bzw. Blogs oder Videos von Fans (vgl. Jenkins 2013, Duffett 2013). Unter den Bereich *Fanvideos* fällt auch Fansubbing (vgl. Duffett 2013:187). Außerdem fallen, meiner Meinung nach, auch die von Dwyer (2019:437) erwähnten Scanlations in diese Kategorie.

Zum Thema Fan-Fiction (FF) verweist Jenkins auf Rabinowitz (1985) und dessen Aussage, dass Genres die Wahrnehmung eines Texts beeinflussen (vgl. Jenkins 2013:132ff). So schreibt Jenkins, dass Menschen, die FFs verfassen, einen Text im Geiste mit einem gewissen Genre belegen und daher den Text auch mit dem entsprechenden Genrefilter interpretieren. Sie legen also eigene Interpretationsstrategien an den Tag. So können, ihm zufolge, neue Texte entstehen, die etwa darüber spekulieren, was nicht erwähnt bzw. gezeigt wird (wie etwa Romanzen), oder die näher auf Elemente eingehen, die für Fans von besonderem Interesse sind. Insgesamt, so Jenkins (2013:152ff.) weiter, gibt es eine ganze Fülle von Textsorten, die von Fans geschaffen werden. So nennt er neben Newslettern bspw. auch Comicbücher, Romane, Kochbücher oder Anthologien von Kurzgeschichten, Gedichten und Kunstwerken. Mit diesen

Texten sollen teilweise Lücken gefüllt werden oder ein Meta-Text konstruiert werden, der interessanter ist als das Original (vgl. Jenkins 2013:278).

Geht es um die Frage, wie Fans zu ihrem umfassenden Wissen über (zumeist) eine Serie oder ein Universum kommen, so erklärt Jenkins (2013:277ff.) dies wie folgt: Fans schenken dem Ausgangstext ihre ungeteilte Aufmerksamkeit. Dabei sind sie zwar stark emotional involviert, wahren gleichzeitig aber eine kritische Distanz. Sie sehen sich den Ausgangstext immer und immer wieder an und studieren dabei jedes noch so kleine Detail.

Ähnlich sieht dies auch Booth (2016:87), der beschreibt, dass sich Fans für die Produktion von FFs immer und immer wieder mit dem gewählten Programm auseinandersetzen, sodass sie die Geschichte in abgewandelter Form neu erzählen können und andere Fans diese neue Geschichte lesen können. Durch diese Art der Auseinandersetzung mit einem Medium und auch durch das Lesen anderer FFs, die in der gleichen Welt mit den gleichen Spezifikationen spielen, häufen sie viel Wissen an. Dazu wird auch auf Wikis und andere Datenbanken zurückgegriffen. Hier spielen weiters kognitionswissenschaftliche Aspekte hinein, etwa der Erwerb von Faktenwissen, bis es in Fleisch und Blut übergeht, und damit verbunden ein gutes Erinnerungsvermögen.

3. Professionelle Untertitelung

Da sich diese Arbeit mit der Untertitelung eines Animes beschäftigt, soll in diesem Kapitel der Forschungsstand zum Thema Untertitelung dargestellt werden. Dazu möchte ich erst auf Untertitel an sich eingehen, bevor ich die historische Entwicklung des Forschungsgegenstands beleuchte und im Anschluss auf reale Aspekte dieses Themas aus der Praxis eingehe, wie Abläufe, Probleme oder gängige Guidelines. Da der Fokus der Untersuchung auf Kulturspezifika und dem Umgang mit ihnen liegt, sowohl durch Fans als auch durch professionelle Untertitler und Untertitlerinnen, wird hier auch das Thema der Kulturspezifika behandelt.

3.1 Untertitel – Definition und Charakteristika

Einleiten möchte ich mit einer Erklärung dessen, worum es sich bei Untertiteln handelt - nämlich, wie Díaz Cintas (2009; 2013) festhält, sind sie (anders als Synchronisation und Voiceover) eine schriftliche Repräsentation des gesprochenen Texts in der Zielsprache. Sie werden, ihm zufolge, üblicherweise am unteren Bildschirmrand eingeblendet und vermitteln einerseits, was die Figuren (auch solche im Off) von sich geben, und andererseits die Bedeutung schriftlicher Elemente (Plakate, SMS o. Ä.). Teilweise werden außerdem bedeutungstragende Musikstücke untertitelt. Díaz Cintas (2013) betont außerdem, dass es sich bei Untertiteln um eine Ergänzung handelt – der Originaltext bleibt also sowohl akustisch als auch visuell (sofern vorhanden) bestehen, wodurch es für Untertitler und Untertitlerinnen umso wichtiger ist, den Sinn einer Aussage in seiner Gänze zu erfassen und adäquat zu vermitteln. Natürlich haben Untertitel auch negative Auswirkungen. So kann, Bogucki (2013:35) zufolge, die schriftliche Natur der Untertitel auch ein Problem darstellen, da sie wichtige visuelle Reize verdecken oder, wegen zu wenig Kontrast zum Hintergrund, schlecht lesbar sein könnten. In solchen Ausnahmefällen werden die Untertitel gerne an den oberen Bildschirmrand gelegt, was die Zuseher und Zuseherinnen oft kurzzeitig verwirrt, da diese Positionierung ungewöhnlich ist. Ivarsson & Carroll (1998:51) zufolge, reicht es manchmal allerdings auch, eine oder beide Zeilen nach rechts oder links zu verrücken, oder die Untertitel etwas verzögert bzw. verkürzt anzuzeigen. Allerdings braucht es Erfahrung und ein geschultes Auge, einen solchen Fall in der täglichen Arbeit zu erkennen.

Die Rolle der Untertitel in der medialen Welt wird immer größer. So schreibt Pérez González (2014), dass nicht nur die Verbreitungskanäle (z. B. Streaming-Portale), sondern auch die Produkte, die Untertitelung einsetzen (z. B. Promo-Filme oder Videospiele), in den letzten Jahren mehr wurden. Und Perego (2009:58f.) zufolge, müssen Untertitel einiges leisten: Sie müssen gesprochene Sprache – inklusive parasprachlicher Merkmale – in schriftlicher Form

kondensiert (aber möglichst ohne Informationsverlust) und in einer anderen Sprache wiedergeben. Dabei muss, ihr zufolge, die semiotische Struktur immer im Auge behalten werden. Da Untertitel ein schriftliches Medium sind, so Perego weiter, müssen sie sich auch gewissen Regeln der Schriftsprache beugen (sie sind etwa präzise, frei von Redundanzen und verwenden passende Satzzeichen). Außerdem müssen sie, so Bogucki (2013:35), aufgrund der fehlenden Zeit, schnell zum Punkt kommen, was auch insofern schwierig ist, als dass Menschen zumeist schneller sprechen können als lesen. All diese Merkmale könnten in Untertiteln nicht untergebracht werden, würde man stur nach alten Prinzipien der Äquivalenz vorgehen – und wenn wir davon ausgehen, dass es doch funktionieren würde, so wäre das Resultat vermutlich für das Zielpublikum unbrauchbar.

Aufgrund dieser Definition lässt sich bereits erahnen, dass diese komplexe Tätigkeit in erster Linie von Experten und Expertinnen ausgeführt werden sollte. Immerhin ist ein umfangreiches Wissen vonnöten, das aber nicht nur erlernt sein, sondern bereits in Fleisch und Blut übergegangen sein sollte – also autonom angewandt werden sollte.

Aufgrund ihrer schriftlichen Natur sind Untertitel, wie Guillot (2019:34) schreibt, schneller und günstiger als die Synchronisation. Allerdings wächst mit zunehmender Digitalisierung auch der Druck. Es wird erwartet, dass Untertitel innerhalb kürzester Zeit und überall verfügbar sind, idealerweise noch in möglichst vielen Sprachen. Wie Guillot weiter schreibt, sind Untertitel aber nicht ganz unproblematisch, denn sie kreieren eine zusätzliche Ebene in einem ohnehin schon komplexen Medium, in dem Ton, Bild, Geräusche, etc. Hand in Hand gehen. Das sieht auch Bogucki (2013:35) so, der erwähnt, dass dem Publikum während des Lesens Details, wie Kameranews und Körpersprache bzw. Mimik einer Figur, entgehen können.

3.2 Historische Entwicklung des Forschungsgegenstands

Laut Pérez González (2014) setzt sich die Translationswissenschaft mit AVT im Allgemeinen erst seit den 1990ern auseinander, auch wenn bereits seit den späten 1950ern einzelne Abhandlungen dazu veröffentlicht wurden (Díaz Cintas 2009:1). Dennoch erschien das Thema, Bogucki (2013:19) zufolge, wenig attraktiv, da kein Paradigma existierte, das breit genug angelegt war, um diesem Themenkomplex – angesiedelt zwischen Übersetzung und Adaptation – gerecht zu werden. Bogucki zufolge hat sich die Wissenschaft anfangs darauf konzentriert, Untertitelung und Synchronisation zu charakterisieren, präskriptive Normen und Prinzipien zu etablieren und die Prinzipien der generellen Translation auf AVT anzuwenden. Seit Beginn des

neuen Jahrhunderts hat AVT viel mehr Aufmerksamkeit als Forschungsobjekt erhalten. Generell gab es aber auch innerhalb dieses Gegenstands eine unterschiedliche Gewichtung. So schreibt Díaz Cintas (2009:2), dass Untertitelung in den 1960er- und 1970er-Jahren völlig vernachlässigt wurde. Und auch Gambier erwähnt noch im Jahr 2003, dass man Untertitelung nur dann als Übersetzung bezeichnen könne, wenn Übersetzung nicht als wörtlicher Transfer angesehen, sondern in einem größeren Umfang betrachtet wird, in dem Strategien wie Zusammenfassen oder Paraphrasieren inkludiert sind und auch Elemente wie Genre oder Rezipienten- und Rezipientinnenerwartungen berücksichtigt werden (Gambier 2003:178).

In der Entstehung des Forschungsfeldes leistete, Díaz Cintas (2009:2) zufolge, jedoch Marleau mit seinem 1982 erschienenen Artikel einen wesentlichen Beitrag. Darin teilte er unter anderem die Herausforderungen des Untertitelns in vier Kategorien ein: (1) technische, (2) psychologische, (3) ästhetische und (4) sprachliche. Im gleichen Jahr brachte Titford das Konzept der *constrained translation* ins Spiel und definierte damit ein Kernproblem der AVT: Das Medium selbst schränkt die Übersetzer und Übersetzerinnen in ihrer Arbeit ein (vgl. Titford 1982).

Wie eingangs erwähnt, wurde AVT in den 1990ern zum Gegenstand systematischer Vorschung (Díaz Cintas 2009:3). So schreibt auch Dwyer (2019:436f.), dass die Untersuchung von Fan-basierter AVT ebenfalls erst in den 1990er-Jahren entstand und Fansubbing in diesem Bereich bis heute die größte Aufmerksamkeit erhält.

Wie Orrego-Carmona (2019) darlegt, gab es einige Studien zu einzelnen Aspekten von Untertiteln – etwa, wie sich unterschiedliche Anzeigedauern oder Segmentierungen auf das Publikum bzw. die Lesedauer auswirken. Weiters weist er auf eine Studie hin, in der die Auswirkung von Glossen (die speziell in Animes vorkommen) auf das Publikum untersucht wurde, mit dem Ergebnis, dass zwar mehr Leseaufwand notwendig ist (und mehr Untertitel verpasst werden), das Verständnis für Kulturspezifika aber wesentlich gewachsen ist (vgl. Caffrey 2009).

Bogucki (2013:37f.) merkt an, dass in der AVT-Forschung generell zu wenig auf die Bewertung von Qualität eingegangen wird. So werden zwar oft Fehler in der Übersetzung gesucht, es kommt aber zu keiner umfassenden Analyse bzw. weisen sie, ihm zufolge, keine fundierte Analysemethode auf. Generell ist die qualitative Bewertung aber nicht einfach. Wie Bogucki schreibt, sind die Kriterien stark subjektiv und unpräzise. Ihm zufolge können die Fehler technischer (Konventionen werden missachtet, Zeilen sind zu lang, o. Ä.), semantischer (Fehlübersetzungen) oder stilistischer (falsches Register) Natur sein. Auf die technischen Konventionen werde ich im Kapitel 3.3 *Technische Aspekte von Untertiteln* noch genauer eingehen.

Antonini & Chiaro (2009:99) halten fest, dass sich die Qualitätskontrolle in AVT aufgrund des komplexen semiotischen Gefüges äußerst schwierig gestaltet. Berücksichtigt man allerdings Dwyers (2012) Meinung zu diesem Thema, so wären der große Aufschwung und Einfluss von Fansubbing mit etablierten Qualitätsstandards kaum möglich gewesen.

Auch Gambier (2006:2) kritisiert, dass sich die Forschung in diesem Resort zu sehr auf Beschreibungen professioneller Routinen und die Qualität des Prozesses bzw. des Ergebnisses beschäftigt. Unterdessen hat, wie Jiménez Crespo (2020:247) anmerkt, der Bereich der Qualitätsbewertung im Amateurbereich viel Aufmerksamkeit erlangt und er vermutet, dass dies noch eine ganze Weile so bleiben wird, ebenso wie der Bereich des Qualitätsvergleichs von Crowdsourcing-Initiativen oder Fanübersetzungen mit dem professionellen Bereich. So hat sich bspw. auch Künzli (2017:144ff.) mit dem Thema auseinandergesetzt und eine Sammlung an Kriterien erstellt, auf die ich im Laufe dieses Kapitels noch eingehen werde.

Zusammengefasst schreibt Díaz Cintas (2013) jedenfalls, dass sich die Forschung in diesem Gebiet breit fächert – zuerst standen technische Aspekte im Mittelpunkt (zeitliche und räumliche Einschränkungen, Spotting etc.), dann kamen Translationsstrategien und linguistische Interessensgebiete hinzu (wie übersetzt man Humor, CSIs, Dialekte, Flüche etc.). Später wurden weiters soziokulturelle sowie didaktische Komponenten miteinbezogen.

3.3 Technische Aspekte von Untertiteln

Da sich der begrenzte Platz und die begrenzte Zeit stark auf die Untertitel auswirken (vgl. Guillot 2019) und ein Grundverständnis für die technische Seite von Untertiteln wichtig ist, um den Prozess der Untertitelung auch aus translatorischer Sicht – aber später vor allem im Hinblick auf Fansubbing – zu verstehen, möchte ich hier die relevanten technischen Aspekte erläutern. Dazu werde ich in erster Linie auf ein allgemeines Grundgerüst von Díaz Cintas & Remael (2014) zurückgreifen.

Wie Díaz Cintas & Remael (2014) ausführen, gehören zur Grundausstattung von Untertitlern und Untertitlerinnen heutzutage ein Computer, ein Untertitelungsprogramm und das zu untertitelnde Video in digitaler Form – zumindest sofern kein Template (mit Masteruntertiteln und Timecodes) zur Verfügung gestellt wird. Dann bedarf es nur eines PCs und eines Texteditors.

In einem Untertitelungsprogramm ist, ihnen zufolge, alles Nötige für die Erstellung von Untertiteln vorhanden – also zumindest ein Übersetzungs-/Textbearbeitungsbereich und ein

Fenster, in dem das Video (mitsamt den vorhandenen Untertiteln) abgespielt werden und das Spotting (das Setzen der Start- und End-Timecodes) durchgeführt werden kann. Natürlich haben viele Produkte einen größeren Funktionsumfang, von Rechtschreibprüfung und Längenüberprüfung bis hin zu Lautstärkemanipulation.

In Bezug auf das Verhältnis von Frames (Bildern pro Sekunde) und Untertitellänge, erwähnen sie, dass üblicherweise 10 Zeichen (inklusive Leer- und Sonderzeichen) pro 16 Frames angezeigt werden sollen. Da eine Sekunde aus 24 Frames besteht, ergibt das 15 Zeichen pro Sekunde. Wie Guillot (2019:34) außerdem erwähnt, gilt für Untertitel mit lateinischen Buchstaben zumeist ein Maximum von 36-40 Zeichen und, laut Díaz Cintas & Remael (2014), eine Mindestanzeigedauer von einer Sekunde (lt. Ivarsson & Carroll (1998:65) 1,5 Sekunden für TV und DVD/BD). Díaz Cintas & Remael zufolge wird Längenbeschränkung künftig durch die digitale Technologie zunehmend durch Pixel bestimmt. Obwohl dies ein einleuchtender Gedanke ist, scheint er sich nicht in jedem Bereich bewahrheitet zu haben, da namhafte Firmen, wie etwa Netflix (2021a), auch heute noch eine zeichenbasierte Grenze verwenden. Dennoch erwähnt auch Díaz Cintas (2013:274f.), dass Untertitelungsprogramme heute durchaus mit Pixeln anstelle von Zeichen rechnen, wodurch Untertitel flexibler in der Anzahl der von Zeichen wären, was ihm zufolge vor allem in online verfügbaren Videos angewandt wird, mit dem Resultat, dass manche Videos Untertitel mit 50-60 Zeichen haben. Dies hängt damit zusammen, dass heute proportionale Schriftarten verwendet werden, bei denen die einzelnen Zeichen unterschiedlich viel Platz einnehmen. Wie Díaz Cintas weiter ausführt, geht mit der Erhöhung der Zeichen jedoch nicht automatisch eine Erhöhung der Anzeigezeit einher.

Wie Ivarsson & Carroll (1998:63ff.) ausführt, ist es aber nicht unbedingt sinnvoll, größere Mengen Text in der gleichen Zeit anzuzeigen. Sie erwähnen zwar, dass das Publikum schneller lesen kann, jedoch erwähnen sie ebenso, dass das Publikum auch noch andere Aspekte des Films betrachten möchte: nämlich die Bilder. Gleichzeitig weisen sie auch darauf hin, dass das angedachte Zielpublikum und deren Lesegeschwindigkeit einen Einfluss darauf nimmt, wie (schnell) untertitelt werden kann, abhängig von Alter, Hörvermögen, Sprachkenntnisse etc.

An dieser Stelle sei erwähnt, dass, Künzli (2017:144ff.) zufolge, der Aspekt der ausreichenden Standzeiten als Qualitätskriterium gilt. Ihm zufolge soll ein Untertitel zwischen 1,5 und 7 Sekunden angezeigt werden. Weiters gibt zählt er zu diesen Kriterien, dass pro Untertitel zwischen 4 und 80 Zeichen auf max. 2 Zeilen dargestellt werden sollen und die empfohlene Lesegeschwindigkeit von max. 180 Wörter/Minute nicht überschritten werden soll.

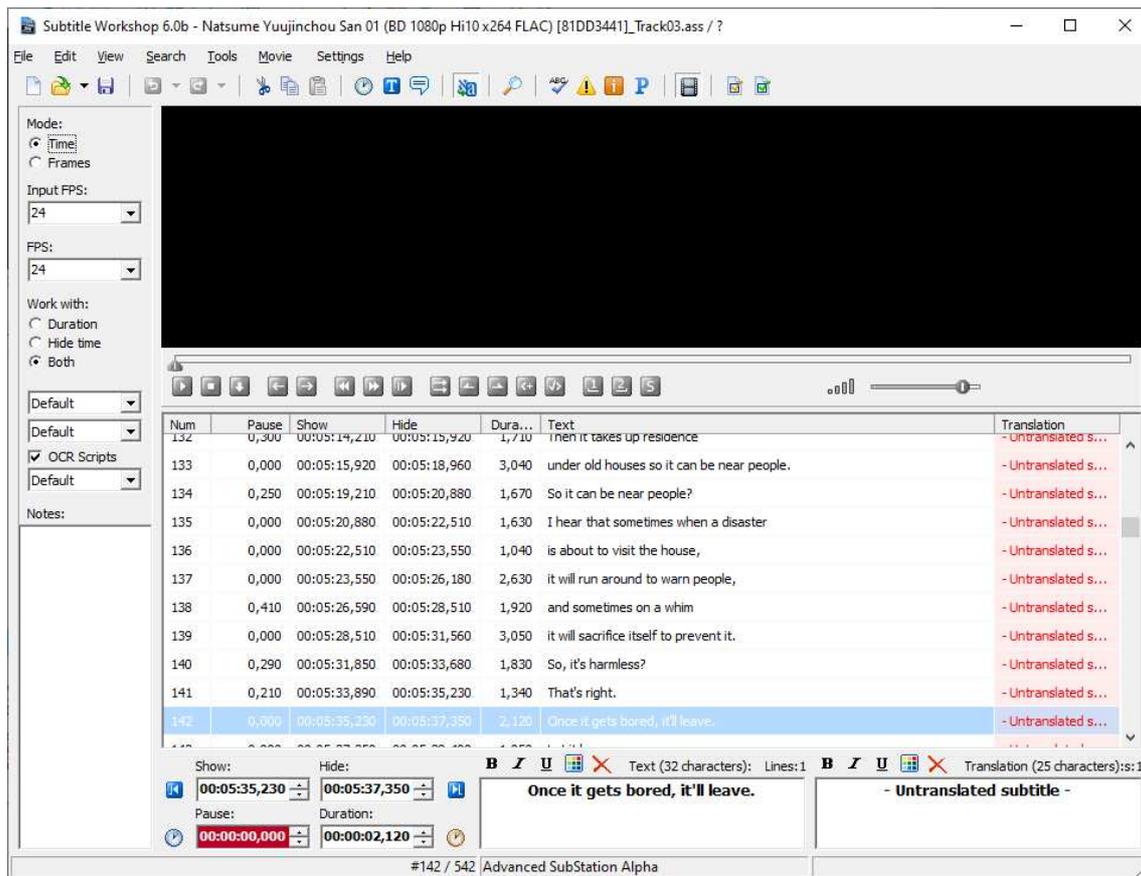


Abb. 1: Subtitle Workshop 6.0b mit Untertiteln zu Natsume Yūjinchō 03x01 der Fansubbing-Gruppe CyC (ohne Video)

Wie Díaz Cintas & Remael (2014) schreiben, muss während des Spotting-Prozesses, neben den bereits erwähnten Aspekten, noch einiges mehr berücksichtigt werden, wie Pausen, Unterbrechungen und Schnitte, aber auch die Aufteilung von Sätzen auf mehrere Untertitel, wenn sie zu lang sind. Eine besondere Herausforderung ist, ihnen zufolge, die Untertitelung von mehreren Personen, die gleichzeitig sprechen (wer wird Untertitelt und wer nicht?). Wie sie weiters schreiben, sollten Untertitel idealerweise in genau dem Moment erscheinen/verschwinden, in dem die betreffende Figur zu sprechen beginnt/aufhört, jedoch maximal sechs Sekunden angezeigt werden. Wie lange ein Untertitel angezeigt wird, hängt auch davon ab, wie lange es dauert, ihn zu lesen, also wie viele Zeichen er beinhaltet (vgl. Guillot 2019:34). Zwischen zwei Untertiteln müssen, Díaz Cintas & Remael zufolge, mindestens zwei Frames Pause eingehalten werden, da die Pause andernfalls nicht richtig wahrgenommen wird. Geht man nach Ivarsson & Carroll (1998) vor, so liegen vier Frames zwischen zwei Untertiteln.

Auch die hier genannten Aspekte listet Künzli (2017:144ff.) als Qualitätsmerkmale auf. Genauer gesagt, geht er darauf ein, dass Schnitte und Einstellungswechsel Einfluss auf die

Untertitel haben sollen und dass die Pausen zwischen den einzelnen Untertiteln gleichbleiben sollen. Ebenso soll, ihm zufolge, der Synchronismus mit Ton einerseits und Bild andererseits beibehalten werden. Bezüglich des Synchronismus wenden Ivarsson & Carroll (1998:72f.) jedoch ein, dass dies nicht zu genau genommen werden muss, da es für das Publikum durchaus angenehm sein kann, wenn ein Untertitel etwa $\frac{1}{4}$ Sekunde nach dem Beginn des Sprechakts eingeblendet bzw. nicht gleichzeitig mit dem Ende ausgeblendet wird.

Díaz Cintas & Remael (2014) erklären weiterhin, dass (professionelle) interlinguale Untertitel keine große Aufmerksamkeit erregen sollen – in sprachlicher wie technischer Hinsicht –, was mitunter ein Grund ist, warum sie üblicherweise auf zwei Zeilen bzw. zwei Zwölftel des Bildschirms beschränkt sind, wobei sie sich auch auf eine Zeile beschränken sollten, wenn dies möglich ist und es sich um linksbündige Untertitel handelt. Wie Díaz Cintas & Remael ausführen, gibt es jedoch auch Ausnahmen von dieser Regel, wie ästhetische Überlegungen oder syntaktische Gegebenheiten, die durch zwei Zeilen betont werden können. Außerdem sollen mindestens 10 Prozent zu den Rändern frei bleiben, wie sie erklären. Für Deutsch und Englisch sind die Untertitel für Gewöhnlich horizontal am unteren Bildschirmrand platziert, wo sie selten den Blick auf relevante Handlungen oder Einblendungen verstellen, so Díaz Cintas & Remael. Im Zweifelsfall können die Untertitel, ihnen zufolge, aber auch an eine andere Position verschoben werden. Díaz Cintas (2013:275) erwähnt allerdings mit Hinblick auf die Zeilenanzahl auch, dass diese speziell bei Online-Videos durchaus vom Standard abweichen kann und teilweise auf bis zu fünf Zeilen aufgebläht wird.

Für Künzli (2017) zählen auch die Positionierung und Ausrichtung der Untertitel zu den Qualitätsmerkmalen. So sollen sie, ihm zufolge, am unteren Bildschirmrand platziert sein und linksbündig oder zentriert angezeigt werden.

Unabhängig von der Anzahl der Zeilen oder von der Zahl an Untertiteln, die für einen Satz benötigt werden, sollte der Text so segmentiert werden, dass er gut lesbar ist. Díaz Cintas (2013:277) zufolge bedeutet das: Der Text soll nach Möglichkeit in sich geschlossen sein (aus semantischer sowie aus sprachlicher Sicht) und logisch/semantisch/syntaktisch zusammengehörige Wörter sollten eng beieinanderstehen. Und auch Künzli (2017:144ff.) zählt eine kohärente Segmentierung zu den Qualitätsmerkmalen von Untertiteln.

Hinsichtlich des Fonts wird, wie Díaz Cintas & Remael (2014) schreiben, zumeist eine weiße serifenlose Schriftart mit dunkler Umrandung verwendet. Manchmal sind die Untertitel

auch von einer grauen oder schwarzen Box umgeben. Wie Ivarsson & Carroll (1998:39) schreiben, muss die Schriftart auch klare Konturen aufweisen. Sie weisen ebenfalls darauf hin, dass die Schriftgröße passend gewählt werden muss und nicht zu groß sein darf, um dem Bild nicht zu viel Raum wegzunehmen. Weiters betont Guillot (2019:35) die Wichtigkeit der Lesbarkeit und somit der Auswahl eines passenden Fonts mit hohem Kontrast zum Hintergrund. Auch Künzli (2017) zufolge zählt die optische Gestaltung als Qualitätsmerkmal – dazu gehören: klare Konturen, eine serifenlose Schriftart, eine passende Schriftgröße, ein guter Kontrast zum Hintergrund. Außerdem betont er, dass auf einen ausreichenden Abstand zwischen Zeichen, Wörtern und Zeilen zu achten ist.

Weiters gibt es in manchen Firmen, jedenfalls zu selten wie Díaz Cintas & Remael (2014) beklagen, einen Style Guide für die Untertitler und Untertitlerinnen, in denen die Hauptkriterien für die Untertitel festgehalten werden. Alle bisher genannten Faktoren sind für solche Style Guides relevant. Im Falle von Netflix werden hier beispielsweise Minimum- und Maximumanzeigedauer, Anzahl der Zeilen und Vorgaben zu den Zeilenumbrüchen (z. B. Vor- und Nachnamen nicht trennen), Untertitelpositionierung oder Umgang mit Währungen festgelegt (vgl. Netflix 2021b). Wie Guillot (2019:34f.) hervorhebt, hängen diese Regeln (und entsprechend auch die Style Guides) von der Zielsprache ab.

Was die Arbeitsweise und Abläufe betrifft, so sind heute Templates sehr verbreitet, die von Spottern und Spotterinnen erstellt werden (vgl. Oziemblewska & Szarkowska 2020), auch wenn sie einige Nachteile mit sich bringen (vgl. Ivarsson & Carroll (1998:56ff.)). Diese werden im Anschluss übersetzt. Da die Zeit in Templates bereits vorgegeben ist, können die Übersetzer und Übersetzerinnen auch gleich die maximale Zeichenanzahl berücksichtigen. Wie sie weiters schreiben, ist der Unterschied zwischen den beiden Rollen derart stark ausgeprägt, dass Übersetzer und Übersetzerinnen im Grunde keine Spotting-Kenntnisse mehr mitbringen müssen, um in diesem Metier tätig zu sein.

Wie man aus diesem Abschnitt zusammenfassend sehen kann, ist es nötig, sehr viel technisches Wissen mitzubringen und im Umgang mit Technologie geübt zu sein. Je besser man mit den technischen Voraussetzungen umzugehen weiß, desto effizienter können Untertitler bzw. Untertitlerinnen arbeiten und desto besser wird auch das Endergebnis. Wie bereits aufgrund des eingeschränkten Platzes erkennbar ist, und im nächsten Abschnitt beleuchtet werden wird, ist es auch relevant, Aspekte des Transfers gut beherrsigen zu können, um komplexe Probleme lösen zu können.

3.4 Transferaspekte der Untertitelung

Aus sprachlicher Sicht, so Díaz Cintas (2009:9), ist der erste Schritt der Untertitelung ganz klar die Übersetzung des Videomaterials in die benötigten Sprachen. Jedoch gilt es, die semiotische Komplexität eines audiovisuellen Produkts zu beachten, da diese einen starken Einfluss auf die Übersetzungsstrategien und -lösungen hat – andernfalls kann die Übersetzung nur schief gehen, so Díaz Cintas weiter. Immerhin wird hier, wie er schreibt, über Ton, Bild/Kinetik und Worte eine große Menge an Information gesendet, die ein großes Ganzes ergeben, was auch in der Übersetzung noch der Fall sein muss.

3.4.1 Qualität

Hinsichtlich der Qualität erwähnt Bogucki (2013:38f.), dass die Bewertung von Untertiteln aus Publikumssicht oft sehr einfach ist, da Ausgangs- und Zieltext gleichzeitig zur Verfügung stehen, und es leichtfällt, die beiden Texte zu vergleichen und Kritik zu üben. Wie er allerdings ergänzt, ist es in der AVT generell schwierig, eine gelungene Übersetzung zu finden. Seiner Meinung nach sollte eine sachliche Evaluierung jedenfalls mit einer Mischung aus qualitativen und quantitativen Methoden geschehen, sodass sich auch die verschiedenen Informationskanäle in der Evaluierung die Waage halten. Auch Nedergaard-Larsen (1993) hält fest, dass die Evaluierung nicht ganz einfach ist – was auch anhand der verschiedenen Anmerkungen zu Qualitätsmerkmalen im Verlauf dieses Kapitels ersichtlich ist –, und viele Abwägungen, die die Übersetzungsstrategie für eine Textstelle beeinflusst haben könnte, bedacht werden müssen, wie etwa die Funktion oder die vorhandenen bzw. fehlenden Konnotationen. Dies erwähnt auch Pedersen (2011:85ff.), wenn er Übersetzungsstrategien für Kulturspezifika beschreibt (siehe Kapitel 3.5 *Kulturspezifika*). Ihm zufolge kann es etwa (fälschlicherweise) als Fehler gewertet werden, wenn anstelle von „The Three Stooges“ von „Laurel and Hardy“ im Untertitel die Rede ist, was aber aus Verständnisgründen nötig sein könnte. Denn, wie Pedersen es in Anlehnung an Nida ausdrückt, suchen Untertitler und Untertitlerinnen nach einer Äquivalenz des Effekts – nicht der Information.

Ein Aspekt der Qualitätsmerkmale nach Künzli (2017:144ff.) ist die sprachliche Korrektheit: also die korrekte Orthografie und Interpunktion. Außerdem sind, ihm zufolge, noch weitere sprachliche Gesichtspunkte relevant: Lexik und Syntax sollen einfach gehalten sein, Mündlichkeit soll fingiert werden, das Register soll passen und die verwendeten Formulierungen sollen idiomatisch sein.

Weiters gibt es mehrere mögliche Übersetzungsstrategien, auf die ich in diesem Kapitel noch eingehen werde. In der Frage, welche Strategie gewählt wird, ist, Künzli zufolge, darauf zu achten, dass der Inhalt genau und treu gegenüber dem Ausgangsmaterial (sowohl Bild als auch Ton) übersetzt wird. Ebenso erwähnt er, dass auf den Feedbackeffekt (die Berücksichtigung von Schlüsselwörtern im Ausgangstext mit Hinblick auf Zuschauer und Zuschauerinnen, die diese Sprache beherrschen) Rücksicht genommen werden soll. Außerdem erwähnt er im Sinne der Qualität, dass auf eine **sinnvolle** Kürzung zu achten ist, wenn die Strategie der Textreduktion zur Anwendung kommt.

In Summe sollen Untertitel, gemäß Künzli, lesbar und leserlich, verständlich und unauffällig sein. Außerdem ist es, Ivarsson & Carroll (1998:108f.) zufolge, unabdingbar, dass Untertitel fehlerfrei sind, da jeder noch so kleine Fehler zu einer verzögerten Wahrnehmung führen kann, wodurch der Leser bzw. die Leserin den Anschluss verlieren könnte.

3.4.2 Sprechakte

Neben den bisher genannten Aspekten gibt es noch weitere translationsrelevante Aspekte wie etwa Sprechakte. So schreibt Gottlieb (2009:23f.), dass dieser viel wichtiger ist als die einzelnen Elemente des Sprechakts. Ist die Intention einer Szene also, das Publikum zum Lachen zu bringen, dann muss dies nach Möglichkeit auch in der Übersetzung der Fall sein (vgl. Whitman 2001:149). Wie Gottlieb weiter schreibt, wird dennoch oft versucht, möglichst treu zu übersetzen – auch unter Beachtung der Intention. Was Untertitel betrifft, sollte dies, seiner Meinung nach, auch unbedingt so sein, da kein Ausgangssprachlicher Text ersetzt wird, sondern die Untertitel als zusätzliches Material eingefügt werden. Dennoch kann man an diesem Beispiel sehen, wie wichtig es ist, den Sinn (und somit den *Skopos*) einer Szene, aber auch des gesamten Werks, zu erfassen.

3.4.3 Strategien

Generell haben sich, aufgrund der starken Einschränkungen bei Untertiteln, Guillot (2019:37) zufolge, im Wesentlichen zwei Strategien herauskristallisiert, um mit diesen umzugehen: Textreduktion (etwa durch Auslassung) und syntaktische Anpassungen, um die Untertitel leichter verständlich zu machen. Tatsächlich ist das Spektrum der Strategien aber viel größer und reicht von Auslassungen bis hin zu Recreations (siehe Kapitel 3.5 *Kulturspezifika*). Auch Gottlieb hat sich bereits 1997 mit Untertitelungsstrategien beschäftigt und zehn typische Strategien niedergeschrieben (vgl. Gottlieb 1997:75):

Tabelle 1: UT-Strategien nach Gottlieb und grobe Einteilung (Erweiterung, Reduktion, Änderung, Äquivalent)

Strategie	Eigenschaften	Anwendungsbeispiel	Einordnung der Strategie
Expansion	expanded expression adequate rendering	CSIs etc.	Erweiterung
Paraphrase	altered expression adequate rendering	nicht-visualisierte sprachspezifische Phänomene	Änderung
Transfer	full expression adequate rendering	neutrale Sprache (langsam)	Äquivalent
Imitation	identical expression equivalent rendering	Eigennamen, Grüße etc.	Äquivalent
Transcription	anomalous expression adequate rendering	Sprache, die vom Standard abweicht etc.	Änderung
Dislocation	differing expression adjusted content	musikalische/visualisierte sprachspezifische Phänomene	Änderung
Condensation	condensed expression concise rendering	normale Sprache	Reduktion
Decimation	abridged expression reduced content	schnelle Sprache (von gewisser Bedeutung)	Reduktion
Deletion	omitted expression no verbal content	schnelle Sprache (geringe Bedeutung)	Reduktion
Resignation	differing expression distorted content	Nicht-übersetzbare Elemente	Änderung

Welche Strategie zum Einsatz kommt, hängt auch damit zusammenhängt, ob bspw. kulturelle Referenzen, Humor oder Flüche im Ausgangstext vorkommen. Nach Bogucki (2013:83) ist bspw. auch die Änderungen auf syntaktischer Ebene eine verbreitete Strategie, um ein Maximum an Information im Untertitel unterzubringen, was mit Gottliebs *Paraphrase*-Strategie vergleichbar wäre.

Um eine passende Strategie wählen (und im Zweifel auch begründen) zu können, ist es von Vorteil, wenn die Untertitler und Untertitlerinnen sich dessen vollends bewusst sind, was

sie tun, da sie zwischen verschiedenen Aspekten hin und hergerissen sind – einerseits die Treue zum Ausgangstext, andererseits Anpassungen im Sinne des *Skopos*. Denn nur in wenigen Fällen, kann man den Wortlaut exakt niederschreiben, wodurch fast jeder Untertitel ein mehr oder minder komplexes Problem darstellt, für dessen Lösung Untertitler und Untertitlerinnen flexibel sein müssen. Zusätzlich kann die Auswahl der Strategie auch vom Zielpublikum abhängen und von Szene zu Szene oder auch von Rolle zu Rolle variieren.

3.4.3.1 Textreduktion

Die Strategie der Textreduktion spielt mit Hinblick auf Pragmatik eine große Rolle. So beschreibt Pérez González (2014:16) bspw. das Problem, dass Mehrdeutigkeiten in den Untertiteln aufgelöst werden – auch wenn diese in der Narrative vielleicht noch eine Rolle spielen. In diesem Kontext möchte ich hier noch auf Desilla (2019) eingehen, die neben der Relevanz von Sprechakten auch noch die Relevanz von Höflichkeit und Implikationen hervorhebt. So betont sie (2019:248), dass die (für Untertitel) notwendige Kondensierung von Formulierungen oft eine Verschiebung von höflich zu neutral bis unhöflich ergeben kann, wodurch Figuren dem Publikum eventuell anders erscheinen, als es die Intention war. Dem schließt sich Bruti (2019:197) an, die ausführt, dass Weglassungen zwar nicht die Geschichte, jedoch sehr wohl die narrative Entwicklung beeinträchtigen können (vgl. Díaz Cintas & Remael 2014:163ff.). Dazu liefert sie ein Beispiel: Werden bei einer schüchternen Figur alle Wiederholungen und jedes Zögern aus den Untertiteln entfernt, so werden die Charakterrede und die zwischenmenschlichen Dynamiken derart verändert, dass der Charakter nicht mehr wie angedacht wahrgenommen wird. Und auch in Bezug auf Implikationen streicht Desilla (2019:251) die Wichtigkeit, das Publikum zu kennen, heraus. Ständige unnötige Erklärungen würden, ihr zufolge, den Genuss des Mediums schmälern und wären nicht im Sinne der Filmemacher und -macherinnen.

Wie Bruti (2019:194) erwähnt, werden Textreduktionen oft auch so eingesetzt, dass einige Elemente einer Konversation keinen Eingang in die Untertitel finden, um diese straffer und kompakter zu gestalten. So werden Aussagen von Nebencharakteren des Öfteren gekürzt oder getilgt (vgl. Díaz Cintas & Remael 2014:166f.). Allerdings merkt Díaz Cintas (2013:277) zu diesem Phänomen an, dass offensichtlich gekürzte Dialoge auf das Publikum durchaus suspekt wirken – so wie dies auch bei übermäßig langen Untertiteln der Fall wäre. Außerdem, so Bruti (2019:197) weiter, können auch expressive Marker, wie Interjektionen oder Frageparti-

keln, den Untertiteln zum Opfer fallen, was eventuell die Wahrnehmung der zwischenmenschlichen Beziehungen beeinträchtigt. Ebenso werden, Bruti zufolge Elemente gekürzt oder entfernt, die einen Dialog natürlich erscheinen lassen, wie Füllwörter oder Redundanzen. Aber auch Schimpfwörter werden oft nur abgeschwächt übernommen (vgl. Korycinska-Wegner 2011:68). Ähnlich wichtig sind, so Bruti (2019:199) weiter, auch formelhafte Äußerungen, wie Begrüßungen und Glückwünsche, da diese (wie alle Äußerungen im Film) einen Zweck erfüllen und nicht zufällig geschehen. Dieser Zweck muss erkannt und eingeordnet werden, bevor eine Floskel weggelassen wird (vgl. Guillot 2016).

3.4.3.2 Addition, Spezifizierung und Umformulierung

Hinsichtlich nonverbaler Informationen, zeigt Perego (2009) auf, dass diese in Untertiteln teils explizit gemacht werden, wodurch der Zieltext eindeutiger und klarer wird. Sie identifiziert drei Strategien, um dies zu bewerkstelligen: Addition, Spezifizierung und Umformulierung. Die Addition ist demnach in den meisten Fällen das Mittel der Wahl. So können viele linguistische Elemente wie Fragepartikeln, Interjektionen oder Adjektive eingebracht werden (vgl. Perego 2003 zitiert nach Perego 2009). Ebenso können Ellipsen eingefügt werden, um bedeutsame Pausen wiederzugeben. Außerdem werden Additionen verwendet, um den Regeln schriftlicher Sprache bei einem elliptisch gehaltenen Ausgangstext gerecht zu werden. Durch Umformulierungen kann teilweise besser wiedergegeben werden, was eine Figur von sich gibt, und dadurch können ebenfalls die Regeln der Schriftsprache umgesetzt werden (z. B. Vermeidung von Wiederholungen).

Wie Perego (2009) weiters schreibt, können sich auch visuelle Elemente explizit im Untertitel wiederfinden, da das Publikum einen zusätzlichen schriftlichen Kanal verarbeiten muss. So können bspw. mittels Addition Elemente eingefügt werden, die der Untertitler bzw. die Untertitlerin als wesentlich erachtet. Ebenso können Verweise wie „das“ spezifiziert werden (vgl. auch Ivarsson & Carroll 1998:75). Ähnliches gilt auch für Geräusche.

3.4.4 Eigenständigkeit und Lesbarkeit

Weiters ist, Guillot (2019:35) zufolge, darauf zu achten Untertitel syntaktisch sowie inhaltlich eigenständig sind, wobei ungewöhnliche und anspruchsvolle Wörter vermieden werden sollen – was ebenfalls eine gute Einschätzung des Publikums voraussetzt. Und darüber hinaus haben sich gewisse Interpunktions-Konventionen eingebürgert, wie die Verwendung von Ellipsen am Ende eines Untertitels, wenn der Satz im nächsten Untertitel fortgesetzt wird.

3.4.5 Skripte

Ein anderer Aspekt in der Produktion von Untertiteln ist die Bereitstellung von Skripten für die entsprechenden Filme bzw. Serien. So schreiben Díaz Cintas & Remael (2014), dass diese von äußerstem Wert für die Übersetzung sind, da hier – neben den tatsächlichen Dialogen – auch Anmerkungen etwa zu kulturellen und sozialen Anspielungen, Wortspielen oder Mehrdeutigkeiten enthalten sind, ganz zu schweigen davon, dass sie die korrekten Schreibweisen von Eigennamen enthalten. Díaz Cintas & Remael weisen jedoch auch darauf hin, dass die Skripte nicht unfehlbar sind, Fehler aber mithilfe solcher Skripte auf ein Minimum reduziert werden können. Wie sie allerdings weiters erwähnen, werden diese nur äußerst selten zur Verfügung gestellt werden, weshalb der Ausgangstext oft erst mühsam transkribiert werden muss.

3.5 Kulturspezifika

Kulturspezifika bzw. culture-specific items (CSI) werden in der Translationswissenschaft sehr ausführlich behandelt, nicht nur hinsichtlich traditioneller Medien wie literarischer Texte, sondern unterdessen auch im Kontext von beispielsweise webbasierten Hypertexten oder auch von audiovisueller Translation. Ein reges Interesse lässt sich auch daraus ableiten, dass es, wie Wranke (2010:37) hervorhebt, zahlreiche unterschiedliche Bezeichnungen für diesen Begriff gibt, wie bspw. *Realia*, *kulturspezifische Elemente*, *kulturelle Verschiedenheiten* oder *cultural words*. Diese Begriffe sind allerdings nicht gänzlich synonym, was den Begriff schwer greifbar macht. Im Rahmen meiner Analyse werde ich mich auf die Begriffe *Kulturspezifika* und *CSI* beschränken, diese synonym verwenden und dafür die folgende Definition in Anlehnung an Nedergaard-Larsen (1993) und Markstein (1998) verwenden:

CSIs können sich auf zwei Ebenen beziehen: auf die linguistische und die sprachexterne Ebene. Auf linguistischer Ebene, können CSIs grammatikalische Eigenheiten sein, die auf ein anderes Weltbild hindeuten, und im Falle sprachexterner Kulturspezifika alle „Element[e] des Alltags, der Geschichte, der Kultur, der Politik u.dgl. eines bestimmten Volkes, Landes, Ortes“ (Markstein 1998:288). In beiden Fällen ist entscheidend, dass keine Entsprechung in der angepeilten Zielkultur oder -sprache existiert. Da dies auch durchaus auf die Flora und Fauna zutrifft, werde ich auch diese Elemente als Kulturspezifika erachten.

So können sich im Japanischen bei linguistischen CSIs etwa um die Suffixe handeln, die die komplexe Beziehung zu einer anderen Person widerspiegeln, während sprachexterne CSIs Entitäten wie Institutionen, Namen oder Orte sein können.

Ganz unabhängig von der Definition von CSIs betont Korycinska-Wegner (2011:72f.) ihre Relevanz für die Übersetzung. So stellen Kulturspezifika, ihrer Meinung nach, eine besondere Herausforderung dar, da die Übersetzer und Übersetzerinnen diese Elemente in einem ersten Schritt erkennen (bereits im Ausgangstext können eingebürgerte Elemente vorhanden sein) und in einem zweiten Schritt einordnen müssen, wie man für das Zielpublikum passend damit umgeht – abhängig davon, wie wahrscheinlich das CSI bekannt ist. Denn: nur weil ein Wort kulturspezifisch ist, muss es dem Zielpublikum nicht unbekannt sein, wodurch es natürlich in manchen Fällen auch ohne Erklärung oder Umschreibung übernommen werden kann. Ein gutes Beispiel hierfür ist der Kimono. In diesem Kontext ist es auch essenziell, sein Zielpublikum zu kennen, das evtl. über besonderes Wissen verfügt (siehe Kapitel 4.3 *Translatorische Kompetenz von Fans*). Wie Korycinska-Wegner weiter schreibt, muss bei jedem CSI abgewägt werden, wie man damit verfahren will – das hängt bspw. davon ab, ob es wiederkehrend oder nur einmal vorkommt oder ob es entscheidend für die Geschichte ist oder nur eine Randnotiz.

Ein weiteres Problem, das mit Kulturspezifika einhergeht, sind die kontextabhängigen Konnotationen, die möglicherweise nicht in die Zielsprache mitübertragen werden, selbst wenn das CSI an sich in der Zielsprache bekannt ist, so Markstein (1998:289f.). In der AVT eilen uns hier jedoch, meiner Meinung nach, die anderen Kanäle zur Hilfe, da das Publikum bspw. durch die Mimik und Gestik der sprechenden Figur ein Gefühl für die Konnotationen mitgeliefert bekommt und die Einordnung zumindest unterstützt. Um derartige Aspekte in die Überlegungen miteinbeziehen zu können, ist es jedenfalls wichtig, dass Übersetzer und Übersetzerinnen, wie Ammann (1995:43f.) schreibt, trotz einer gewissen Distanz viel über die Arbeitskulturen (und eventuell über relevante Subkulturen) wissen – Ähnliches wurde auch von Vermeer im Zusammenhang mit der Skopostheorie diskutiert (siehe Kapitel 2.2.1 *Die Skopostheorie*). Wie sie (1995:49) weiters andeutet, benötigen Übersetzer und Übersetzerinnen ein gewisses Maß an Abstraktion, um den Ausgangstext richtig einzuordnen.

Es gibt noch einen weiteren Aspekt, den man auch mit Hinblick auf Kulturspezifika nicht vergessen darf: den Zweck einer Übersetzung (vgl. Ammann 1995:31ff.). Demnach gehen Untertitler und Untertitlerinnen bspw. in Filmmaterialien zur Wissensvermittlung (etwa über die spanische Kulturlandschaft) anders mit CSIs um als in einem Film, der rein der Unterhaltung dient.

Was die konkrete Übersetzung von Kulturspezifika angeht, so gibt es in der Literatur vielfach Auflistungen von Übersetzungsstrategien. Hier möchte ich stellvertretend auf die Klassifizierung von Pedersen (2011) eingehen, der sich dezidiert mit Kulturspezifika in der Untertitelung auseinandergesetzt hat. Das zuvor erwähnte Modell Gottliebs von 1997 kann jedoch nicht in allen Facetten mit Pedersens abgebildet werden. Die Kategorien *Transfer*, *Transcription*, *Condensation* und *Decimation* von Gottlieb finden hier keine Entsprechung, da sie auf größere Mengen Text und nicht auf einzelne Elemente angewendet werden. Die Klassifizierung von Pedersen werde ich auch später in meiner Analyse verwenden.

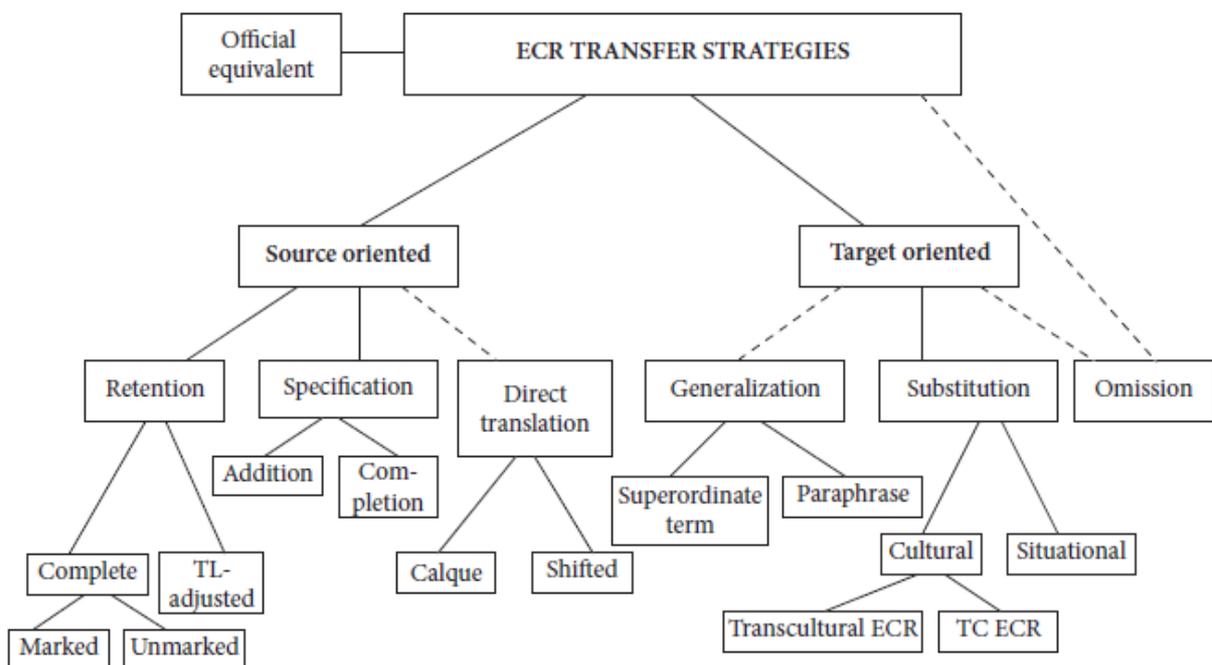


Abb. 2: Klassifizierung von Übersetzungsstrategien für Kulturspezifika (Pedersen 2011:75)

Retention

In diesem Fall wird ein Wort einfach im Zieltext übernommen und teilweise markiert (etwa durch Kursivschreibung oder Anführungszeichen), so Pedersen, wobei das CSI an die Zielsprache angepasst werden kann (in Schreibweise, Beugung o. Ä.).

Specification

Hier werden Kulturspezifika, wie oben, übernommen, wobei sie noch um Zusatzinformationen ergänzt werden. Mit dem Zusatz *Completion* möchte Pedersen ausdrücken, dass Teile des CSIs, die im Original nur mitgedacht werden, ergänzt werden (z. B. *Brown University*). *Addition* auf

der anderen Seite ist eine tatsächliche Zusatzinformation (z. B. *Gouverneur Andrew Cuomo*). Wenn man einen Vergleich zur zuvor genannten Einteilung nach Gottlieb vornehmen möchte, so kann man dessen *Expansion* hier einordnen.

Direct translation

Sollte das CSI ein Kompositum und kein Eigenname sein, ist diese Strategie anwendbar. Hier handelt es sich in der *Calque*-Ausführung um eine wörtliche Übersetzung, etwa nach dem Vorbild *Wochenende*. In der *Shifted*-Ausführung ist dagegen eine (syntaktische/morphologische/...) Umstellung nötig, wie bei *tätowieren*.

Generalization

Bei diesem Vorgehen wird ein spezifisches CSI durch einen allgemeineren Begriff (meist ein Hyperonym oder Holonym) in der Zielsprache ersetzt (etwa *New York* anstelle von *Central Park*). Sind Kulturspezifika zu komplex bzw. führt die Erklärung derselben zu weit, kann alternativ auch eine Paraphrase als Generalisierung gewählt werden, so Pedersen. Als Beispiel führt er etwa den Lokomotivführer *Casey Jones* an, der außerhalb der USA vermutlich kaum jemandem ein Begriff ist, sodass die gewünschte Assoziation durch eine Paraphrase übersetzt werden könnte. Gottliebs *Paraphrase* ist – wie zu erwarten – hier angesiedelt.

Substitution

In diesem Fall wird ein CSI des Ausgangstexts getilgt und entweder durch ein anderes CSI der Ausgangs- oder Zielsprache/kultur oder durch ein gänzlich anderes, passendes Konstrukt ersetzt (*Situational Substitution*). Im Vergleich zu Gottliebs Einteilung, kann man hier dessen *Resignation* und *Dislocation* einordnen.

Omission

In manchen Situationen ist es legitim, ein CSI schlicht nicht zu übersetzen – speziell, wenn es nichts zur Sache tut (etwa in einer Randbemerkung) und dem Zielpublikum unbekannt ist. Diese Kategorie ist vergleichbar mit Gottliebs *Deletion*.

Official Equivalent

Für einige Kulturspezifika gibt es in der Zielsprache feste Übersetzungen, die in der Regel auch verwendet werden. Pedersen führt hier als Beispiel die *statue of liberty* an, die auf Deutsch

durchwegs als Freiheitsstatue bezeichnet wird. Ihm zufolge fallen in diese Kategorie auch Einheiten, die in unseren Kreisen zumeist metrisch angegeben werden, oder die offiziellen Namen von Serien, Städten o. Ä. Mit Hinblick auf Kulturspezifika, könnte man diese Kategorie mit der *Imitation* von Gottlieb gleichsetzen.

Díaz Cintas (2013) erwähnt weiters, dass man im Falle von CSIs auch einen gänzlich anderen Weg gehen kann und eine Recreation durchführen kann. Wie er selbst festhält, wird dies in der Untertitelung allerdings eher selten gemacht (speziell, wenn davon ausgegangen wird, dass das Publikum den Originaltext relativ gut verstehen könnte).

Was die konkrete Auswahl der Übersetzungsstrategie für Untertitel angeht, hat Gottlieb (2009:24f.) einige Faktoren isoliert, die den Umgang mit CSIs auf unterschiedlichste Weise beeinflussen.

1. Ist davon auszugehen, dass das Zielpublikum die Originalsprache ausreichend gut versteht, um Kritik an den Untertiteln zu üben, werden die Untertitler und Untertitlerinnen eher treu übersetzen.
2. Im Falle von Sprachen mit hohem Prestige fallen die Untertitel für gewöhnlich auch treuer aus als bei Sprachen mit geringem Prestige.
3. Untertitler und Untertitlerinnen verlassen sich teilweise darauf, dass Informationen in audiovisuellen Medien durch nonverbale Kanäle übertragen werden, weshalb manche Informationen einfach ausgelassen werden.
4. Da sich Untertitelung an ein breites, sehr diverses Publikum richtet, werden anstelle von befremdlichen CSIs lieber bekannte Konstrukte eingebaut, um eine problemfreie Kommunikation zu ermöglichen.

Um die Punkte (1) und (2) ausklammern zu können, untersucht Gottlieb (2009) die Untertitelung von Filmen aus dem Dänischen ins Englische und stellt dazu eine Liste von Übersetzungsstrategien für CSIs zusammen. Diese (geordnet von treu zu frei) bezeichnet er, ähnlich wie Pedersen, als *Retention*, *Literal translation*, *Specification*, *Generalisation*, *Substitution* und *Omission* und erlangt zu der Erkenntnis, dass die fett gedruckten Strategien die insgesamt meistgenutzten sind. Die Gegenprobe vom Englischen ins Dänische hat dagegen einen Überhang an *Retentions* gezeigt.

Dass diese Ergebnisse aber nicht unbedingt universelle Gültigkeit besitzen, zeigt etwa Pettit (2009), die sich mit der Untertitelung und Synchronisation englischer Filme ins Französische auseinandergesetzt. Dabei kam sie zur Erkenntnis, dass in der untertitelten Version zumeist auf Äquivalente (Substitution) zurückgegriffen wird. In der synchronisierten Fassung gibt es dagegen einen Hang zur Generalisierung und Auslassung. Hurtado de Mendoza Azaola (2009) hat sich ebenfalls vergleichend mit Synchronisation und Untertitelung auseinandergesetzt. Dabei hat sie ihren Fokus auf Eigennamen gelegt und ist zu dem einfachen Schluss gekommen, dass es immer mehrere Herangehensweisen gibt. Wofür man sich entscheidet, hängt, ihrer Meinung nach, letztlich von den Übersetzern und Übersetzerinnen ab, die dazu mehrere Faktoren in Betracht ziehen können und müssen, wie *Skopos*, die verfügbare Zeit, Beschränkungen durch das Medium, das im Falle von Untertiteln in aller Regel bspw. keine großen Ausführungen zulässt, oder auch das Nebeneinander der beiden Sprachen. Auch Annahmen über das Zielpublikum und deren Wissensstand sind hierfür relevant – dies gilt Ammann (1995:31ff.) zufolge generell für (kommunikative) Handlungssituationen.

Wie dieser Abschnitt zeigt, müssen Untertitler und Untertitlerinnen – neben den weiter vorne bereits genannten Punkten – auch ein extrem gutes Verständnis und Wissen von Ziel- und Ausgangskultur besitzen, um eine adäquate Strategie einsetzen zu können.

4. Fansubbing

Da das Thema der Untertitelung bereits im vorhergehenden Kapitel behandelt wurden, soll hier auf den Unterschied zwischen offizieller, tendenziell konservativer Untertitelung und Fansubbing eingegangen wird. Weiters möchte ich hier umreißen, was ein Fan eigentlich ist, später auf die translatorische Kompetenz von Fans eingehen und Animes im Allgemeinen erklären.

4.1 Fan – eine Definition

Da sich diese Arbeit dezidiert mit Fans bzw. mit *otakus*, wie sich ‚wahre‘ Anime- oder Japan-Fans nennen (vgl. Iwabuchi 2004:59; Barker & Jane 2016:585), beschäftigt – und nicht allgemein mit Amateuren und Amateurrinnen –, möchte ich hier vorab das Konzept *Fan* umreißen. Dabei handelt es sich um ein schwieriges Unterfangen, da der Begriff auf sehr vielfältige Themen anwendbar sein muss. Diesbezüglich möchte ich auf Duffett (2013:18) verweisen, der Fans als Personen beschreibt, die von einer berühmten Person oder Sache überzeugt sind und eine tiefe, positive Verbundenheit verspüren. Außerdem möchten diese Personen, ihm zufolge, Fan-Aktivitäten nachgehen, wie ich sie im Kapitel 2.4 *Expertise* von Fans bereits besprochen habe. Auch die Definition von Roose et al. (2017:4) geht in eine ähnliche Richtung:

Menschen, die längerfristig eine leidenschaftliche Beziehung zu einem für sie externen, öffentlichen, entweder personalen, kollektiven, gegenständlichen oder abstrakten Fanobjekt haben und in die emotionale Beziehung zu diesem Objekt Zeit und/oder Geld investieren [...].

Wie sie erläutern, beinhaltet diese Definition eine intensive emotionale Komponente, die auch in vielen anderen Definitionen hervorgehoben wird⁹ und über einen längeren Zeitraum existiert. Zusätzlich gibt es immer ein Objekt (in das man nicht persönlich involviert ist), das das Zentrum des Fantums darstellt und von großem Wert ist. Außerdem muss auch eine Auswirkung auf das Handeln der Fans bestehen.

Eine Besonderheit von Anime-Fans, auf die Barker & Jane (2016:585) hinweisen, ist jene, dass sich die Personengruppe der *otakus* oft dadurch auszeichnet, die japanische Sprache

⁹ vgl. Winter (1993:71); Hills (2002:ix); Abercrombie & Longhurst (1998:138)

zu erlernen¹⁰ und Aspekte der japanischen Kultur zu übernehmen (etwa Essen und Kampfsportarten). Was die Teilnahme am Fansubbing-Prozess betrifft, sind sowohl der Spracherwerb als auch das Interesse für die Kultur, die diese Personengruppe zeigt, natürlich essenziell.

4.2 Aufkommen und Eigenheiten von Fansubbing

Dem Resort der Fan-basierten AVT können, Dwyer (2019:437) zufolge, drei Tätigkeitsgruppen zugeordnet werden: Fansubbing (Untertitelung), Fandubbing (Synchronisation) und ROM-Hacking. Die letzte Tätigkeit wird auch Translation Hacking genannt, wenn nur textliche Aspekte geändert werden (vgl. Jiménez Crespo 2020:242). Wie Dwyer weiter schreibt, ist Fansubbing die dominanteste Praxis, auch wenn Fandubbing etwa zur gleichen Zeit entstand. ROM-Hacking dagegen entstand erst später in den 1990ern und ist aufgrund des hohen Grads an technischer Versiertheit eher eine Nischentätigkeit (vgl. Newman 2005). Weiters gibt es noch die Praxis des crowdbasierten Fansubbings. Wie Jiménez Crespo (2020) schreibt, wird beim Crowdsabbing ein Übersetzungsauftrag an ein Team erteilt. Im Rahmen dieser Arbeit werde ich jedoch nur das Fansubbing näher erörtern.

4.2.1 Aufkommen

Wie Díaz Cintas & Remael (2014:26f.) aufzeigen, kam die Praxis des Fansubbings in den 1980er-Jahren – zu Zeiten von VHS-Kassetten – auf, als Fans aus den USA und Europa versuchten, ihre Lieblings-Animes – also japanische Zeichentrickserien und –filme (siehe Kapitel 5.1 *Anime*) – zu konsumieren. Dies gestaltete sich jedoch schwierig, da, Díaz Cintas & Remael zufolge,

- a) sie oft der Sprache nicht mächtig waren,
- b) sie nur schwer Zugriff auf die Produkte hatten und
- c) wenn ein Anime in der Landessprache verfügbar war, dieser oft bearbeitet und von unerwünschten Elementen befreit war (vgl. O’Hagan 2009:100).

Daher mussten sie sich selbst helfen und die Filme bzw. Serien selbst für die Fangemeinde untertiteln. Denn, wie der Name *Fansubs* andeutet, ist damit ursprünglich “a fan-produced, translated, subtitled version of a Japanese anime programme” (Díaz Cintas & Muñoz Sánchez

¹⁰ Wobei natürlich auch andere Fans Sprachen lernen, nicht zuletzt Kunstsprachen wie Klingonisch, Elbisch oder Na’vi.

2006:37) gemeint. Díaz Cintas & Remael (2014) schreiben weiters, dass dieser Personenkreis sich in der Ausführung von legalen Gegebenheiten nicht abschrecken lassen und bis heute das Internet nutzen, um ihre Fansubs kostenfrei an alle Interessierten weiterzugeben. Dabei achten die Gruppen zumeist darauf, ihre Fansubs nur so lange zur Verfügung zu stellen, solange es noch keine Übersetzung von offizieller Seite gibt, und die Verbreitung zu stoppen, sobald sich dies ändert. Dieses Verhalten scheint ein friedliches Nebeneinander von offiziellen und fan-generierten Untertiteln zu begünstigen oder gar erst zu ermöglichen.

In den 1990ern hat diese Praxis einen starken Aufschwung erfahren. Und spätestens mit dem Aufkommen des Internets, so Dwyer (2019:438ff.), stieg die Nachfrage rasant. Denn neben dem leichten Zugriff auf viele Medien (und auch Fansubs) durch das Internet, verbesserten sich auch die technischen Rahmenbedingungen insofern, als dass es nun eine breite Palette an (kostenlosen) Subbing-Programmen zur Verfügung steht, wodurch sich auch die Qualität und Geschwindigkeit der Fansubs steigerten (vgl. Dwyer 2019:440; Díaz Cintas & Remael 2014).

Im Zuge dieses Aufschwungs, so Dwyer (2019) hat sich das Fansubbing stark gewandelt. So war diese Tätigkeit zu Beginn einzig auf die Untertitelung japanischer Animes ins Englische bezogen (vgl. Díaz Cintas & Remael 2014). Heute ist es dagegen eine vielfältige Tätigkeit, die sich quer durch diverse Genres und Sprachen zieht – wie etwa südamerikanische Telenovelas – und sich sogar auf andere Medien, wie Videospiele, ausgedehnt hat (vgl. Dwyer 2019:440).

Wie Jiménez Crespo (2020) schreibt, hat das Fansubbing mit dem Aufkommen von Web 2.0 noch einmal einen Wandel erfahren, indem die Fansubbing-Communities umstrukturiert wurden und es den Menschen erleichtert wurde, den digitalen Content aktiv mitzugestalten (vgl. Banks 2009).

4.2.2 Eigenheiten

Wenn man die Unterschiede von Fansubs zu professionellen Untertiteln festhalten möchte, so ist man mit Ferrer Simó (2005:30) gut beraten, der hierzu eine Übersicht liefert. Wie wir auch an anderer Stelle noch sehen werden, haben Fansubs, ihm zufolge, folgende Alleinstellungsmerkmale:

- verschiedene Fonts, bspw. um innere Monologe und Dialoge darzustellen;
- verschiedene Schriftfarben, bspw. für unterschiedliche Figuren;
- längere Untertitel (hinsichtlich Zeichen sowie Zeilen);

- Anmerkungen am oberen Bildschirmrand;
- Glossen innerhalb der Untertitel;
- unterschiedliche Positionen der Untertitel;
- Karaoke-Untertitel für Intros und Outros;
- Credits für Fansubber und Fansubberinnen;
- Übersetzung der Intros und Outros.



Abb. 3: Beispiel für einen Fansub (78 Zeichen) (o. V. o. J.a [Natsume Yūjinchō 03x01, 00:15:25])

Außerdem gibt es, wie Dwyer (2012:228ff.) festhält, speziell im Hinblick auf die Fansubbing-Praxis bei Animes, einen Hang zur verfremdenden Übersetzung – also einer tendenziell wörtlichen Übersetzung mit vielen Überbleibseln der AT-Syntax (z. B. die Anredesuffixe im Japanischen oder die Vertauschung von Vor- und Nachnamen).

4.2.3 Motivation

Doch warum untertiteln Laien und Laiinnen überhaupt? In der Literatur findet sich dafür eine Vielzahl von Gründen.

- Als ersten führt Bogucki (2013:65f.) die Unzufriedenheit des Publikums mit den offiziellen Übersetzungen an (vgl. Nornes 1999:17), die auch Leonard (2005) zufolge zu ‚flach‘ ausgefallen sind und vom originalen „odor“ (Iwabuchi 2004) und damit auch von ihrer Authentizität befreit wurden.

- Pérez González (2014:79) spricht präziser davon, dass Fans den Umgang mit kulturellen Werten und Eigenheiten in kommerziellen Anime-Übersetzungen bemängeln (siehe auch Kapitel 4.3 *Translatorische Kompetenz von Fans*). Dem pflichtet auch Massidda (2015:54) bei, die erwähnt, dass Fansubber und Fansubberinnen nicht die Ansicht teilen, Untertitel seien eine Krücke, um den Inhalt zu verstehen, sondern vielmehr der Meinung sind, man müsse besonders treue und genaue Untertitel anfertigen, um den Publikumsanforderungen gerecht zu werden.
- Weiters verweist Bogucki (2013:65) auf die lange zeitliche Diskrepanz zwischen Veröffentlichung in Original- und übersetzter Sprache, sodass die Fansubber und Fansubberinnen versuchen, jeweils als erstes eine untertitelte Version zu erzeugen – denn, gemäß O’Hagan (2009:101), dauert die Erstellung eines Fansubs etwa ein bis zwei Tage.
- Ein weiterer Grund, den Bichler (2004:90f.) ins Feld führt, ist der exotische Flair, der Animes mit Originalton anhaftet und den Fansubber und Fansubberinnen auch in der übersetzten Version nicht missen möchten – was Untertitel in ihren Augen unerlässlich macht.
- Nicht zu vergessen ist, Bogucki (2013:65) zufolge, die Freude daran, mit der eigenen Lieblingsserie oder dem eigenen Lieblingsfilm zu arbeiten und ein Teil des Produkts zu werden (vgl. Pérez González 2014:229ff.).

4.3 Translatorische Kompetenz von Fans

In diesem Unterkapitel möchte ich mich dezidiert der translatorischen Kompetenz von nicht-professionellen Übersetzern und Übersetzerinnen sowie Fans im Allgemeinen, aber auch mit Hinblick auf Fansubs, zuwenden.

Jiménez Crespo (2020:239) schreibt auch Amateuren und Amateurrinnen im Bereich der nicht-professionellen – also zumeist unvergüteten – Übersetzung (non-professional translation; NPT) eine Form von Kompetenz zu und teilt durchaus die Meinung von Antonini et al (2017:7), dass diese Personen, auch wenn sie keine professionelle Ausbildung absolviert haben, über unterschiedliche Level an Übersetzungskompetenz verfügen. Weiters teilt er die Aussage, dass sie darüber hinaus auch sehr geschickt im Umgang mit digitalen Technologien sein können (vgl. O’Hagan 2009). Diese Form der Kompetenz ist auch von besonderer Bedeutung, da, wie Jiménez Crespo (2020:240) schreibt, in den unterschiedlichen Formen der NPT (also

Translation Crowdsourcing und Online Collaborative Translation) unterschiedliche Technologien gefragt sind. Weiters möchte ich an dieser Stelle noch einmal betonen, dass Fansubbing-Communitys, durch ihre Onlinebasiertheit dafür prädestiniert sind, viel Wissen über verschiedene Genres anzusammeln (vgl. O'Hagan 2009). In diesem Bereich sind sie, O'Hagan zufolge, ihren professionellen Kollegen und Kolleginnen überlegen, auch weil sie mehr Verständnis für popkulturelle Anspielungen oder diverse Jargons bzw. Soziolekte aufbringen, die für die Übersetzung relevant sein könnten. Dieser Punkt ist, ausgehend von funktionalen Übersetzungstheorien, insofern relevant, als dass es darum geht, einen Text hinsichtlich kultureller Gesichtspunkte zielgruppengerecht zu übersetzen. Weiters spielt dieses Verständnis auch eine wesentliche Rolle für die Funktionsgerechtigkeit der Übersetzung, da Anspielungen und Referenzen oft einen großen Anteil am Unterhaltungswert darstellen.

Grundsätzlich ist es aber nicht verwunderlich, dass sich Personen mit höherer translatorischer Kompetenz unter den Fansubbern und Fansubberinnen befinden, haben sich doch in diesem Tätigkeitsfeld, wie Jiménez Crespo (2017:131f.) schreibt, diverse Strategien eingebürgert, die eine hohe Qualität des Endprodukts garantieren sollen. Zu diesen zählt unter anderem die sogenannte Translation-Edit-Publish-Methode, bei der, ähnlich wie in professionellen Settings, eine Übersetzung im Anschluss korrekturgelesen wird. Für diese Tätigkeit werden je nach Kontext auch des Öfteren Profis eingesetzt, die mit ihrem Feedback die zukünftige Arbeit der Übersetzer und Übersetzerinnen verbessern. Dieses Vorgehen ist, wie er (2017:227ff.) schreibt, wesentlich für die Entwicklung translatorischer Expertise. Dies hängt damit zusammen, dass es verschiedene Rollen in einem Handlungsgefüge gibt (vgl. Holz-Mänttari 1994), wodurch eine andere Person die Übersetzung überprüfen kann. Neben sprachlichen Punkten, kann so etwa auch kontrolliert werden, ob ein Text (ausreichend) an das Zielpublikum angepasst ist, und eventuell eine Korrektur des Texts vorgenommen werden bzw. Feedback an den Übersetzer bzw. die Übersetzerin gegeben werden – ein Punkt, der laut Holz-Mänttari (1993) wesentlich für Übersetzer und Übersetzerinnen ist.

Es hat sich auch teilweise eingebürgert, so Jiménez Crespo (2017:227) weiter, Tätigkeiten im NPT-Umfeld zu pädagogischen Zwecken zu nutzen, sodass Studenten und Studentinnen die Möglichkeit haben, sich an realen Übersetzungen zu versuchen. Daraus lässt sich schließen, dass in diesem heterogenen Feld zumindest in Teilen Personen mit translatorischer Kompetenz agieren – wenngleich diese in diesem Fall noch nicht ausgereift ist.

Was nun die Übersetzung von Fansubs im Speziellen angeht, so wurde dieser Gegenstand von Díaz Cintas & Muñoz Sánchez (2006) untersucht, die den Fansubbern und Fansubberinnen diverse Kompetenzen zugestehen. Zwar attestieren sie keine translatorische Kompetenz in Gänze, aber einzelne Kompetenzen, die für die Translation relevant sind und sich durch die Fülle an Freiwilligen ausgleichen – wenngleich die Qualität zumeist hinter der von Profis zurückbleibt. So halten sie fest, dass die Übersetzer und Übersetzerinnen der Fansubs (vom Japanischen ins Englische) oft keine Englisch- sondern Japanisch-Muttersprachler und -Muttersprachlerinnen sind, wodurch sie allerdings Sprach- und Kulturexperten bzw. -expertinnen der Ausgangssprache sind. Dem gegenüber steht aber eine Menge an Englisch-Muttersprachlern und -Muttersprachlerinnen mit Japanisch-Kenntnissen, die die angefertigten Translate Korrektur lesen und redigieren. Zusätzlich betonen Díaz Cintas & Muñoz Sánchez, dass sich die Fangemeinde des Zielpublikums sehr bewusst ist, welches oft aus einem Personenkreis mit einem regen Interesse für Animes und die japanische Kultur besteht. Dementsprechend sind die Übersetzungen auf solche Personen zugeschnitten. Dies äußert sich darin, dass in Fanübersetzungen von Animes typisch japanische Elemente eingefügt bzw. beibehalten werden, obwohl Animes in vielen Fällen ein internationales Publikum ins Auge fassen und dementsprechend möglichst frei von kulturellen Symbolen sind (vgl. Iwabuchi 2004, der dies als „odor“ bezeichnet). Auch Cubbison (2005:47) zufolge ist es Fans wichtig, eine treue Übersetzung zu produzieren und Animes nicht zu lokalisieren. Dieses Phänomen werden wir auch später in den Untersuchungen beobachten können, etwa in Form der Beibehaltung der japanischen Anredeformen (-san, -kun, -sama etc.) oder in der Verwendung des Nach- anstelle des Vornamens.

Betreffend der Übersetzungsqualität von Fansubs möchte ich nicht unerwähnt lassen, dass es durchaus positive Beispiele gibt, in denen die Entscheidungen in der offiziellen Version einer Produktion durchaus übertrumpft werden. Casarini (2014:5) führt dazu einige Beispiele an, etwa einen Dialog aus der Serie *The Big Bang Theory*, aus dem essenzielle *Star Wars*-Referenzen in der synchronisierten Fassung entfernt werden, obwohl die nerdigen Charaktere eindeutig Fans der Filmreihe sind und die betreffenden *Star Wars*-Figuren (*Darth Vader* und *Luke Skywalker*) auch in der Zielkultur bekannt wären. Im Fansub wurde das nerdige Couleur dagegen durch eine Beibehaltung der Namen gut erhalten, was, wie bereits weiter oben ausgeführt, den (sub-)kulturellen Aspekt der Serie wiedergibt und somit eine funktionsgerechte Übersetzung darstellt. Dieses Beispiel zeigt weiters auch, dass die Ängste der Fansubbing-Communities, dass sich synchronisierte Fassungen zu weit von den Ausgangstexten entfernen, auch

heute zumindest nicht unbegründet sind. Dennoch verweist Bogucki (2009:55) darauf, Laien-untertitler und -untertitlerinnen eine ganze Reihe von Fehlern machen, wie die Unfähigkeit, Wörter zu identifizieren, die nicht Teil ihres Wortschatzes sind, die aber eher den Umständen geschuldet sind – also der Tatsache, dass sie die Ausgangstexte hören müssen und eventuell die Sprache erst erlernen.

Insgesamt halten Díaz Cintas & Muñoz Sánchez (2006) dennoch fest, dass der translatorische Aspekt (auch in Fansubs) viel Zeit beansprucht, um gemeistert zu werden, und die Translation somit der schwierigste Teil der Fansubs ist.

4.4 Arbeitsweise von Fans

Die Erstellung von Fansubs unterscheidet sich in vielerlei Art und Weise von der Erstellung professioneller Untertitel – sowohl hinsichtlich der Abläufe als auch hinsichtlich der verwendeten Konventionen und Strategien. Darum möchte ich hier auf die Arbeitsweise eingehen. Dabei darf man allerdings nicht außer Acht lassen, dass jede Gruppe ihren eigenen Ablauf hat und die hier dargestellte Prozedur nur eine grobe Übersicht darstellt.

4.4.1 Rollen

Wie Díaz Cintas & Muñoz Sánchez (2006:38f.) schreiben, sind die folgenden Rollen in den Fansubbing-Prozess eingebunden, wobei eine Person natürlich mehrere Rollen einnehmen kann:

- Raw providers besorgen das Rohmaterial für die Übersetzung (durch Abfilmen bzw. Aufnahmen der Fernsehausstrahlung, Rippen oder Downloaden¹¹) in einer annehmbaren Bild- und Tonqualität und stellen dieses bereit.
- Übersetzer und Übersetzerinnen sind für den Sprachtransfer zuständig, also für die Erstellung der Untertitel in der Zielsprache. Sie haben zumeist keine einschlägige Ausbildung genossen. Wie Liew & Che Omar (2018:112) festhalten, obliegt es ihnen, einerseits ein Transkript zu erstellen und andererseits schriftliche Elemente zu identifizieren, sofern solche im Videomaterial vorhanden sind¹².

¹¹ meist durch Peer-to-Peer-Programme wie BitTorrent

¹² vorausgesetzt, es muss von Grund auf ein Skript erstellt werden

- Timer übernehmen das Spotting mithilfe eines Subbing-Tools. Sie sorgen in diesem Schritt dafür, dass die Untertitel passend zu den gesprochenen Passagen eingeblen- det werden (vgl. Liew & Che Omar 2018:112).
- Typesetter legen den Font der Untertitel (Schriftart, -größe, -farbe und -stil) fest, achten darauf, dass die Konventionen eingehalten werden und formatieren das finale Skript. Sie sind auch für *Scenetiming* zu- ständig, also für die Platzierung von Inserts und Zusatzinfos – etwa um relevante Kanji zu erklären – oder auch für das Kreieren eines Karaoke-Effekts bei Intros und Outros. Letzteres wurde teilweise an die Karaokekemen und –women ausgelagert. Sie verwenden teils auch Untertitelungssoftware und benötigen oft auch einen Video-Editor.
- Lektoren und Lektorinnen achten auf Kohärenz in der Übersetzung und sorgen da- für, dass diese natürlich klingt. Natürlich beseitigen sie auch Fehler. Wie Liew & Che Omar (2018:113) ergänzen, sind sie auch dafür zuständig, darauf zu achten, dass die Anzeigedauer der Untertitel mit den gesprochenen Passagen zusammen- passen. Wenn sie die Ausgangssprache sprechen, so schreiben Liew & Che Omar weiter, dass dies von Vorteil ist, da sie so auch die angezeigten Erklärungen der Kulturspezifika kontrollieren können. Das ist aber nicht zwingend notwendig.
- Encoder führen zum Schluss das Rohmaterial und den fertigen Untertitel mithilfe eines Video-Editors und eines Textsub-Filters zusammen. Zusätzlich tragen sie da- für Sorge, dass die Dateien für die Distribution im Internet nicht zu groß geraten (vgl. Liew & Che Omar 2018:113).



Abb. 4: Beispiel für *Sceneti-
ming* (Ōmori 2016 [05x04,
00:09:43])

Liew & Che Omar (2018:113f.) ergänzen diese Liste um eine weitere Kategorie:

- Weitere Fans sind ein wesentlicher Faktor in diesem Prozess, da sie einerseits – auch wenn sie nicht im Fansubbing-Prozess direkt beteiligt sind – wertvolles Feed- back liefern, das für zukünftige Produktionen auch gerne angenommen wird, und andererseits Vorschläge liefern, was Untertitelt werden soll. Außerdem werden sie aus technischer Sicht benötigt, um die Dateien möglichst effektiv an wieder andere Fans weiterzugeben.

Die Aufteilung in mehrere Rollen steht im Einklang mit Holz-Mänttäräs (1994) Handlungsgefüge, in der einzelne Experten und Expertinnen für unterschiedliche Tätigkeiten bzw. Ziele zuständig sind.

Insgesamt wird in diesem Ablauf so manches Werkzeug benötigt. Diese Tools sind, Jiménez Crespo (2020:240) zufolge, größtenteils kostenlos und frei verfügbar. Um mit diesen Werkzeugen umgehen zu können, müssen die Fansubber und Fansubberinnen jedoch erst den Umgang damit lernen, wozu teilweise viel Übung und Beschäftigung mit der Software nötig ist und wodurch den Menschen in diesem Umfeld – zusätzlich zur translatorischen – eine gewissen technische Kompetenz zugesprochen wird (vgl. Díaz Cintas 2015:637). Wie Jiménez Crespo hervorhebt, ist diese technische Kompetenz auch innerhalb der NPT-Szene nicht selbstverständlich.

In Bezug auf die Rollen in diesen Communities ergänzt Jiménez Crespo, dass es außerdem noch Community Manager, Administratoren und Administratorinnen, Junior- oder Senior-Übersetzer und –Übersetzerinnen gibt (vgl. auch Massidda 2015). Solche Rollen sind auch notwendig, da in den Gruppen strenge Hierarchien vorherrschen, wie er schreibt. So sorgt der Koordinator bzw. die Koordinatorin, gemäß Massidda (2015), schon vor Ausstrahlung der Originalsendung dafür, dass das Team für das anstehende Ereignis bereit ist.

4.4.2 Ablauf

Hinsichtlich des Ablaufs gab es in den 1970er-Jahren, als Fansubbing noch auf VHS-Kassetten stattfand, laut Guillot (2019:32) noch eine starre Reihenfolge für die Arbeitsabläufe:

1. Transkription und Analyse des Ausgangstexts,
2. Identifikation der genauen Stelle der einzelnen Zeilen,
3. Definition der Texteinheiten, die untertitelt werden,
4. Spotting und Erstellung einer Spotting-Liste, die im Idealfall auch Erklärungen zu ungewöhnlichen Formulierungen oder CSIs enthält,
5. Herstellung von Guideline-kompatiblen Untertiteln,
6. Überprüfung und Korrekturen.

Wie Guillot (2019) weiters schreibt, hat sich an diesem Prozess bis heute im Großen und Ganzen wenig geändert. Was sich jedoch geändert hat, ist, dass das Untertitelungsteam heutzutage kein besonders Equipment mehr benötigt – ein Standard-PC, auf dem eine entsprechende

Software installiert ist, reicht vollkommen aus. So ist es auch Personen mit wenig technischem Knowhow möglich, Untertitel zu erstellen und online zur Verfügung zu stellen.

Dennoch funktionieren die Abläufe heutzutage, Jiménez Crespo (2020:241f.) zufolge, anders – was aufgrund des technischen Wandels auch nur logisch ist. So schreibt er, dass die Organisation und Kommunikation über Foren, Instant Messaging, E-Mails etc. läuft, auch wenn es, wie Dwyer (2012) anmerkt, es auch Fansubber und -Fansubberinnen gibt, die allein arbeiten. Den Prozess des Fansubbens beschreibt Jiménez Crespo folgendermaßen:

1. Da Mitglieder in Fansubbing-Communities ein Interesse an speziellen Themen oder Genres teilen, muss erst eine Serie oder ein Film festgelegt werden.
2. Anschließend wird das Rohmaterial besorgt.
3. Nun wird nach dem Originalskript oder, falls man vom Englischen ausgeht, nach den englischen Untertiteln gesucht. Scheitert diese Suche, kann ein Skript durch Spracherkennungs-Software oder durch Extraktion der SDH erstellt werden, falls diese vorhanden sind (vgl. Bold 2011:11).
4. Die Untertitelungs-Datei wird ins Forum gestellt, die Aufgaben auf Untertitler und Untertitlerinnen sowie auf Lektoren und Lektorinnen verteilt und zeitnahe Deadlines erstellt. Die Untertitel werden entweder in einem Texteditor oder in spezieller Untertitelungssoftware übersetzt.
5. Wenn es Timer (oder Resyncher) gibt, wird das Spotting im Fansub noch einmal angepasst, um mit anderen Versionen, die online verfügbar sind, zusammenzupassen (vgl. Massidda 2015:51). Allerdings erwähnt Pérez González (2014:81), dass Untertitel im Fansubbing-Bereich nicht zwangsweise synchron mit dem Text oder Schnitten/Überblenden sind.
6. Im Anschluss an die Übersetzung werden die Teilübersetzungen an die Lektoren und Lektorinnen bzw. an die Supervisors geschickt, dann korrigiert und zu einer Datei zusammengefügt.
7. Das fertige Produkt – entweder die Untertitel allein oder verbunden mit dem Video (als Soft oder Hard Subs) – wird zum Schluss hochgeladen und über Sharing-Seiten verteilt.

Díaz Cintas & Muñoz Sánchez (2006) erklären in ihrer Beschreibung des Fansubbing-Ablaufes weiters, dass die Typesetter vor bzw. während der Übersetzung festlegen, welche im Video vorkommenden Texte und Kanji (z. B. Schilder, Credits, Schlagzeilen) erklärt bzw. übersetzt

werden. Allerdings möchte ich hierzu erwähnen, dass etwa Schlagzeilen zwar auch in professionellen Settings untertitelt werden¹³, dies in Fansubs aber zumeist in der Nähe des Ausgangstexts geschieht. Falls ein Intro oder Outro neu übersetzt werden muss, werden nun auch die entsprechenden Karaoke-Untertitel dafür erzeugt, so Díaz Cintas & Muñoz Sánchez weiter. Bei diesem Vorgehen wird natürlich ein finales Video erstellt. Außerdem gibt es, ihnen zufolge, im Ablauf noch eine Korrekturschleife zwischen Erstellung des Videos und der Veröffentlichung desselbigen.

Wie aus diesem Ablauf hervorgeht, ist hinsichtlich der Expertise nicht nur Holz-Mänttärís (1994) Rollengefüge von Belang, auch Fachkompetenz im Hinblick auf Genres sowie technische Expertise sind hierfür relevant. Das Zielpublikum scheint gut bekannt zu sein und die Beteiligten haben auch ein gutes Verständnis für den Umgang mit den diversen Ebenen des verwendeten Mediums, wodurch eine bedarfsgerechte Übersetzung ermöglicht ist – wenn auch eingeschränkt, da die Übersetzungs- und teilweise sogar die Sprachkompetenz fehlt.

Wie Dwyer in ihrem 2012 erschienen Aufsatz beschreibt, gibt es jedoch auch andere, weniger regulierte Arten der Zusammenarbeit. So setzt *viki.com* auf einen offeneren Übersetzungsprozess, an dem alle Zuseher und Zuseherinnen mit relativ wenigen Hürden teilnehmen können. Damit haben die Projektleiter und -leiterinnen offenbar mehr Erfolg und insgesamt bessere Untertitel, so Dwyer (2012:237) weiter, und dennoch kein allzu großes Problem mit Vandalismus oder Übersetzungsfehlern.

In Bezug auf die Übersetzung vom Japanischen ins Englische betonen Díaz Cintas & Muñoz Sánchez (2006), dass das Muttersprachenprinzip, wie bereits erwähnt, oft ignoriert wird. Demzufolge werden Fansubs häufig etwa von Japanern und Japanerinnen ins Englische übersetzt. Wie sie außerdem erklären, sollten sich die Übersetzer und Übersetzerinnen in diesem Segment mit den vorhandenen Übersetzungen anderer Folgen, Filme oder OVAs vorab vertraut machen.

Ein wichtiger Unterschied im Hinblick auf den Prozess des Untertitelns ist, laut Bogucki (2013:65), die Tatsache, dass professionellen Übersetzern und Übersetzerinnen (oft) ein Transkript zur Verfügung steht (wie bereits in Kapitel 3.4 *Transferaspekte der Untertitelung* erwähnt), während Fansubber und Fansubberinnen den Text nur durch Zuhören erfassen können. Allerdings schreibt Massidda (2015) hierzu, dass es – zumindest im Fall englischsprachiger

¹³ Sofern Texte nicht ohnehin direkt ersetzt werden, wie in Todd Phillips' Film *Joker* aus dem Jahr 2019.

Serien – häufig englische Subs gibt, die die Fansubbing-Community als Ausgangstext nutzt. Die Abwesenheit eines Skripts führt aber nicht nur dazu, dass sich die Arbeit mitunter mühsamer gestaltet, sie kann auch zu Fehlern führen, wenn der Ausgangstext nicht oder falsch verstanden wird.

4.4.3 Konventionen

Wenn wir nun die Konventionen betrachten, die im Fansubbing eingesetzt werden, so können wir feststellen, dass die aus professionellen Settings mehr oder minder ignoriert werden. Guillot (2019) berichtet etwa, dass es immer wieder zu Problemen führt, auditive Merkmale, wie Pausen, Intonation oder Akzenten, in den Untertiteln zu verpacken. Fansubber und Fansubberinnen haben sich hierfür kreative Lösungen einfallen lassen und sich auch im Werkzeugkasten für SDH bedient. So wird ihr zufolge mit verschiedenen Farben gearbeitet, mit Variationen der Typografie (etwa Großbuchstaben, um Ärger oder Geschrei auszudrücken) oder auch mit dem Einfügen von Anmerkungen – entweder im Untertitel selbst oder am oberen Bildschirmrand (vgl. auch Díaz Cintas & Remael 2014:27). Generell springen Fansubs dem Zuseher bzw. der Zuseherin stärker ins Auge, wie Bogucki (2013:65) festhält.

Pérez González (2014:17) fügt in diesem Kontext noch hinzu, dass Fansubbing es darauf anlegt, die Konventionen in konventionellen Untertiteln und die damit einhergehende Verknappung des kulturellen Eindrucks, zu beseitigen. Denn, wie Pérez González (2006:268f.) schreibt, richten sich Fansubber und Fansubberinnen an ein eher kleines Publikum, wodurch es ihnen ermöglicht wird, so vorzugehen, wie sie es möchten, ohne Rücksicht auf große Studios oder ähnliche Institutionen nehmen zu müssen.

Allerdings gehen Fansubber und Fansubberinnen einen Schritt weiter, so Guillot (2019:37), denn sie kümmern sich noch dazu kaum um die Konvention, dass Untertitel keine Aufmerksamkeit auf sich ziehen sollen. So agieren sie nicht nur freier, wenn es darum geht, Probleme zu lösen, sondern sie gestalten Untertitel grundsätzlich so, wie sie es möchten und wie es ihnen ihr ästhetisches Empfinden diktiert, so Liew & Che Omar (2018:117). So erwähnen sie etwa, dass die Übersetzung von schriftlichen Elementen, sich in die Szene einfügen sollen (vgl. dazu Abb. 4 auf Seite 57). Wie Guillot (2019) weiters schreibt, platzieren sie die Texte freier und produzieren Untertitel unterschiedlicher Länge, verwenden eine beliebige Schriftart – diese wird hauptsächlich nach ästhetischen Gesichtspunkten ausgewählt und nur zweitrangig aufgrund der Lesbarkeit (vgl. Pérez González 2014) – und fügen, wenn sie dies für

nötig befinden, Anmerkungen und Glossen ein. So werden in diesen Anmerkungen bzw. Glossen, Díaz Cintas & Muñoz Sánchez (2006) zufolge, vor allem Referenzen wie Ortsnamen oder Gebräuche bzw. generell ‚unübersetzbare‘ Begriffe (vgl. Pérez González 2014:80) erklärt. Da in Fansubs generell mehr Kulturspezifika beibehalten werden als in professionell erstellten Untertiteln (vgl. Liew & Che Omar 2018:116), sind diese Anmerkungen auch von besonderer Relevanz.



Abb. 5: Untertitel eines Intros mit einem in erster Linie hübschen Font (o. V. o. J.b [Natsume Yūjinchō 04x05 [01:07]])

Außerdem können den Zuschauern und Zuschauerinnen so – anders als im professionellen Segment, in dem die Übersetzung möglichst objektiv sein sollte – auch Interpretationen vermittelt werden, so Dwyer (2012:226). Pérez González (2014:80) zufolge werden auch kontextlastige Aspekte wie Dialekte so erklärt, es wird also eine außerdiegetische Ebene eingezogen. Díaz Cintas & Muñoz Sánchez (2006) halten weiters fest, dass diese Kommentare meist mit den zugehörigen Untertiteln ein- und wieder ausgeblendet werden, wodurch es für das Publikum schwierig ist, alles zu lesen. Wie Bogucki (2013:65) ergänzt, sind Fansubs auch länger (bis zu vier Zeilen).

Aus der Tatsache, dass die Konventionen aus dem professionellen Bereich der Untertitelung nicht viel Beachtung finden, sollte allerdings nicht geschlossen werden, dass Fansubber und Fansubberinnen ihre Untertitel anfertigen können, wie es ihnen – also jedem einzelnen Teammitglied – gefällt. Wie Massidda (2015:50ff.) schreibt, gibt es durchaus Richtlinien für die Untertitel, die – ähnlich wie ihr professionelles Pendant – alle erdenklichen Dinge regeln, wie:

Zeichenzahl pro Zeile und Zeilenanzahl, Zeilenaufteilung, Anzeigedauer, Formatierung (z. B. Kursiv für Flashbacks), Zeichensetzung, erlaubte Software oder sogar Dateinamen. Eine von Massida angeführte Richtlinie enthält sogar Anweisungen für die Übersetzung selbst, bspw. Lehnübersetzungen zu vermeiden.

Dennoch: durch ihren freieren Umgang mit Konventionen – und entsprechend auch durch die größere Anzahl an Zeichen pro Zeile – sind Fansubber und Fansubberinnen in der Lage, andere Strategien anzuwenden als ihre Kollegen im professionellen Segment, so Guillot (2019:37) weiter. Anstatt kulturelle Zusammenhänge zu verschleiern und Referenzen bspw. umzuformulieren oder auszulassen, heben sie diese sogar noch hervor. Die Elemente der fremden Kultur zu verstehen, steht im Vordergrund. Dieser Fakt steht im Einklang mit Boguckis (2013:82) Aussage, wonach die Fansubbing-Community den konventionellen Normen gegenüber kritisch eingestellt sind, da diese eben einbürgernd und somit korrumpiert sind.

Wenn wir nun dezidiert die Übersetzungsstrategien der Fansubber und Fansubberinnen betrachten, so stellt Bruti (2019:201) fest, dass sie dazu tendieren, dem Ausgangstext bei der Erstellung der Untertitel genau zu folgen und expressive Marker, natürliche Elemente oder Floskeln (wie in Kapitel 3.4 *Transferaspekte der Untertitelung* erwähnt) einfließen zu lassen, selbst wenn es sich um überflüssige Elemente handelt (vgl. Massida 2015:81ff.). Sinn und Zweck dieser Vorgehensweise ist, Massida (2015) zufolge, sowohl den Originalstil als auch das Originalregister abzubilden, womit sie, so Bruti (2019:201), die Erwartungen des Publikums treffen. Und was Kulturspezifika anlangt, die in diesem Genre aufgrund der für uns exotischen Kultur quasi allgegenwärtig sind, hält Dwyer (2012:228f.) fest, dass Fansubber und Fansubberinnen häufig für die Beibehaltung der fremden Begriffe sind.

5. Untersuchungsmaterial

Kern dieser Arbeit ist der Vergleich von Fansubs mit offiziellen Untertiteln. Dafür wurde als Korpus die Serie *Natsume Yūjinchō* (夏目友人帳; dt. etwa Natsumes Buch der Freunde) ausgewählt, die ich in diesem Kapitel vorstellen möchte. Derzeit ist die Serie auf Japanisch mit englischen Untertiteln auf der Streamingseite www.crunchyroll.com verfügbar, wobei ich leider nicht in Besitz eines Skripts des Ausgangstexts bin, und mich somit darauf verlassen muss, die entsprechenden Stellen akustisch zu realisieren. Da aber zumindest die erste Staffel auf www.animelon.com vorhanden ist¹⁴ und ich so Zugang zu brauchbaren (wenn auch bei weitem nicht fehlerfreien) Untertiteln habe, werde ich mich auf diese Staffel konzentrieren.

Wie mir erst während des Schreibens dieser Arbeit bekannt wurde, handelt es sich bei Crunchyroll, wie Liew & Che Omar (2018:123) erwähnen, um eine Seite, die sich in erster Linie auf Fansubs und (ehemalige) Fansubber und Fansubberinnen beruft, wengleich sich das Unternehmen professionalisiert hat. Dennoch sind Auswirkungen dieser Tradition geblieben und auch diese Untertitel tendenziell verfremdend gestaltet, wobei ihnen dennoch typische Fansubbing-Elemente fehlen.

Als Vergleichsmaterial dienen englische Fansubs, einerseits einer unbekanntenen Gruppe und andererseits der Gruppe CyC. Leider gibt es kaum frei zugängliche Informationen dieser Gruppe. Auch war es mir leider nicht möglich, einen Gesprächspartner zu finden, weshalb keine Angaben dazu getroffen werden können.

5.1 Anime

Bei der Serie, auf die sich die Untersuchung in dieser Arbeit bezieht, handelt es sich um einen sogenannten Anime – ein Genre, auf dem bereits viele vergangenen Untersuchungen in der Translationswissenschaft beruhen. In dieser Fachrichtung lässt sich diesbezüglich seit den 1990ern ein sich bis heute steigendes Interesse feststellen, wobei Anime scheinbar nur im Zusammenhang von AVT behandelt werden.

¹⁴ Diese Seite verfügt ebenfalls über Fansubs. Da hier der Fokus jedoch offenkundig auf dem Spracherwerb liegt, verwende ich diese Versionen nicht in meiner Analyse.

Doch worum handelt es sich bei Anime eigentlich? In Japan selbst werden damit alle Formen von Zeichentrickserien oder -filmen bezeichnet, unabhängig davon, wo diese produziert wurden (vgl. Josephy-Hernández 2017:172). Hierzulande dagegen bzw. generell in westlichen Ländern werden dezidiert japanische Produktionen mit diesem Begriff bezeichnet, wodurch eine Abgrenzung zu anderen Comicserien und -filmen geschaffen wird, so Bichler 2004. Wie sie weiter ausführt, gibt es in Animes ein breites Themenfeld – breiter als in westlichen Zeichentrickproduktionen. Pérez González (2006:261) schreibt diesbezüglich ebenfalls, dass es schwer ist, Anime als Genre festzumachen, da es sich per se nicht um ein Genre handelt. Vielmehr wird damit eine ganze Reihe japanischer Genres subsummiert, ohne Rücksicht auf die Unterschiede der einzelnen Genres in der Ausgangskultur zu nehmen, so Pérez González. So können sich Animes sowohl an kleine Kinder, Teenager oder Erwachsene richten – selbst, wenn sie nicht jugendfrei sind (wie im Falle sogenannter Hentais), gehören sie immer noch in die Kategorie Anime. Wie ich weiter erwähnen möchte, geht vielen Animes ein Manga (aus westlicher Sicht: ein japanisches Comicbuch) voraus.

Auch wenn Animes nur aus einem verhältnismäßig kleinen Land stammen, so gehört ihnen dennoch ein großer Teil am Markt. Wie Josephy-Hernández (2017:78) schreibt, sind Animes die erfolgreichste Form der Animation weltweit.

Lee (2011:1135) erwähnt weiters im Einklang mit Iwabuchi (2004), dass es Animes insgesamt oft an typisch japanischen Elementen mangelt. Die Charaktere und auch Geschichten sind so gestaltet, dass die japanische Herkunft verschleiert wird¹⁵ – ihr zufolge, um weltweit ansprechend zu sein. Es ist einzig ihr charakteristischer Zeichenstil, der noch auf ihre Herkunft hinweist. Konträr dazu schreibt jedoch Bichler (2004:91f.), dass Animes von der japanischen Kultur durchzogen sind, ohne dass diese Elemente (bspw. Nasenbluten als Zeichen sexueller Erregung) dem Publikum erklärt werden, da vermutlich von einem japanischen Publikum ausgegangen wird.

¹⁵ nicht zuletzt durch die visuellen Merkmale der Charaktere, wie diverse Haarfarben, große Augen, idealisierte Körperproportionen, etc. (vgl. Bichler 2004:80).



Abb. 6: Anime-typische Darstellung einer genervten Figur (o. V. o. J.c [Natsume Yūjinchō 01x01 13:10])

Wie Bichler (2004) weiter beschreibt, unterscheiden sich Animes wesentlich von westlichen Trickfilmen. So beschreibt sie Kamerafahrten, die westlichen Produktionen zu aufwändig sind, und die Tatsache, dass es Freeze Frames (vgl. Liew & Che Omer 2018:120) oder Symbole zur Gefühlsverdeutlichung gibt, wie es sie auch in Mangas gibt.

Zusätzlich möchte ich noch ergänzen, dass Anime auch deshalb frei von Elementen der japanischen Kultur sein können, weil der Stoff aus einem anderen Kulturkreis stammt. So ist bspw. die hierzulande durchaus bekannte Serie *Heidi* von 1974 per Definition ein Anime und wird auch so bezeichnet. Abgesehen von einigen visuellen Charakteristika (große Augen, besondere Laufanimation...), weist diese Serie aber keine Japan-eigenen Elemente auf.

Die Tatsache, dass Animes so viel vielfältiger sind als Zeichentrick in Europa und Nordamerika, beruht auch auf ihrer Entstehungsgeschichte. So ist die Produktion für Funk und Fernsehen, Bichler (2004) zufolge, in Japan erst Ende der 1950er-Jahre aufgekommen und hatte nur ein relativ knappes Budget zur Verfügung. Aus diesem Grund wurde eher auf Zeichnungen als auf Realverfilmungen gesetzt.

Hinsichtlich der Art des Erzählens streicht Bichler (2004) hervor, dass es zwar weder eine einheitliche, genreübergreifende Erzählgeschwindigkeit oder -dichte gibt, Animes sich aber fast immer durch eine abgeschlossene Geschichte auszeichnen, die zusätzlich von Handlungssträngen durchzogen sind, wodurch Zuseher und Zuseherinnen nicht einfach einzelne Episoden überspringen können, wenn sie die Geschichte in ihrer Gänze mitverfolgen möchten.

5.2 Fakten zum Anime

Bei der Serie handelt es sich um eine Anime-Adaption des Mangas *Pakt der Yokai* von Yuki Midorikawa. Sie wurde in enger Zusammenarbeit mit besagter Manga-Zeichnerin und mit dem Regisseur Takahiro Ōmori (vgl. Clements & McCarthy 2015:901) vom japanischen Studio Brain's Base (ブレインズ・ベース) produziert. Die Erstausstrahlung fand von 2008 bis 2017 auf TV Tokyo statt (vgl. Wikipedia 2008).

Natsume Yūjinchō umfasst ohne OVAs insgesamt 74 Folgen. Diese primär für die TV-Ausstrahlung konzipierten Folgen sind aufgeteilt auf 4 Staffeln zu je 13 Folgen und 2 Staffeln zu je 11 Folgen. Eine Folge dauert etwa 22 Minuten.

5.3 Inhalt und Charaktere

Inhaltlich dreht sich die Serie um einen reservierten Jugendlichen namens Takashi Natsume (im weiteren Verlauf kurz Natsume). Seine Eltern starben, als er noch ein kleines Kind war. In den darauffolgenden Jahren wurde er in der Verwandtschaft immer wieder weitergereicht, ohne dass sich jemand über einen längeren Zeitraum um ihn kümmern will. Das liegt daran, dass er die Fähigkeit besitzt Yōkai – also Wesen aus dem japanischen Volksglauben – zu sehen und mit ihnen zu interagieren. Durch diese Fähigkeit legt er allerdings ein merkwürdiges Verhalten an den Tag. So führt er beispielsweise Gespräche, ohne dass Außenstehende erkennen könnten mit wem. Außerdem wird er immer wieder – von Kindern genauso wie von Erwachsenen – des Lügens bezichtigt, ohne dass die Menschen verstehen würden, wieso er dies tut. Letztlich findet sich aber doch ein älteres kinderloses Paar, die Fujiwaras, das ihn mit Freuden zu einem Teil ihrer Familie macht, auch wenn sie nur entfernt verwandt sind.

Während sich Natsume in ihrem Haus am Land einrichtet, entdeckt er das titelgebende Buch der Freunde seiner Großmutter Reiko. In diesem Buch sind die Namen aller Yōkai gesammelt, mit denen sie einen Pakt geschlossen hat. Dieser Pakt ist offenkundig übertragbar, denn jede Person (und jedes Wesen), die in Besitz dieses Buchs ist, kann über alle darin gesammelten Yōkai herrschen, wodurch das Buch das Objekt der Begierde in der Serie ist und weshalb Natsume sich immer wieder mit diversen Menschen und Yōkai auseinandersetzen muss, die ihm nicht wohlgesinnt sind. Neben jenen, die ihm das Buch als Ganzes streitig machen wollen, kommen jedoch auch immer wieder Yōkai vor, die einfach nur eine Auflösung des Pakts möchten (bzw. teilweise auch verlangen). Selbstverständlich gibt es auch Erzählstränge in der Serie, die nichts per se mit dem Buch zu tun haben.

Im Laufe der Serie und der damit verbundenen Abenteuer entwickelt sich Natsume von einem ruhigen einsamen Jugendlichen zu jemandem, der nach und nach starke Beziehungen zu seinem menschlichen sowie metaphysischen Umfeld aufbaut.

Wie aus meiner Zusammenfassung hoffentlich hervorgeht, kommen in dieser Serie viele Begriffe aus der mythologischen Welt Japans vor. Zusätzlich kommen auch einige andere CSIs vor, wie etwa aus dem Bereich der Kulinarik. Daher eignet sich die Serie gut für eine Untersuchung mit Bezug auf CSIs.

Wichtige Charaktere sind (vgl. Wikipedia 2008):

- Takashi Natsume (夏目 貴志): der Protagonist,
- Madara (斑), auch Nyanko-sensei (ニャンコ先生) genannt: ein mächtiger Yōkai, der zur Tarnung die Gestalt einer Katze annimmt und Natsume als Sidekick zur Seite gestellt wird,
- Reiko Natsume (夏目 レイコ): Natsumes Großmutter,
- Natsumes Schulkameraden und -kameradinnen:
 - Kaname Tanuma (田沼 要),
 - Tōru Taki (多軌 透),
 - Jun Sasada (笹田 純),
 - Atsushi Kitamoto (北本 篤史),
 - Satoru Nishimura (西村 悟) sowie
 - Katsumi Shibata (柴田 克己), ehemaliger Schulkamerad,
- Shūichi Natori (名取 周一): ein berühmter Schauspieler und Exorzist, der eine Mentorrolle für Natsume einnimmt.
- Hiiragi (柊): eine der drei Yōkai an der Seite von Shūichi,
- Nanase (七瀬) und Seiji Matoba (的場 静司): Exorzisten und Gegenspieler,
- Touko Fujiwara (藤原 塔子) und Shigeru Fujiwara (藤原 滋): Natsumes Vormunde,

- die Yōkai, mit denen Natsume befreundet ist:
 - Hinoe (ヒノエ),
 - Misuzu (三篠),
 - Kogitsune (子狐, Little Fox),
 - Chukyuu A und B (中級, mid-ranks),
 - Chobihige (ちょびひげ),
 - Kappa (河童).

5.4 Kultureller Hintergrund

Wie bei Scheid (2010) hervorgeht, ist Japan in religiöser Hinsicht hauptsächlich durch den Buddhismus und durch Shintō geprägt. Da sich dies in der Serie stark niederschlägt, möchte ich hier sowohl die Grundzüge der beiden Religionen erläutern wie auch damit verbundene Manifestierungen. Dabei ist es jedoch mein Ziel, lediglich jene Aspekte zu beleuchten, die dem Verständnis der Serie und folglich auch der Analyse dienen. Scheid liefert zu diesem Zweck einen guten Überblick, an den ich mich hier anlehnen werde.

5.4.1 Buddhismus in Japan

Wenn Scheid (2010:Buddhismus) den Verbreitungsweg des Buddhismus nachzeichnet, so erkennen wir, dass sich dieser ursprünglich in Nordindien entwickelte, von wo aus er sich – hauptsächlich entlang der großen Handelsrouten – verbreitete. Etwa im 3. Jh. v. Chr. begann der Buddhismus damit, in Gebiete außerhalb Indiens vorzudringen, ebenfalls über Handelsrouten (vgl. Abb. 1). So erreichte der Buddhismus im fünften und sechsten Jahrhundert Korea und Japan. Bis dahin fanden jedoch viele Elemente anderer Religionen Eingang in den Buddhismus.

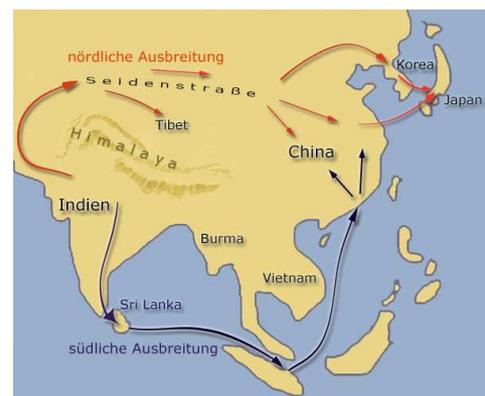


Abb. 7: Ausbreitung des Buddhismus (Scheid 2010)

Der Kern des Buddhismus lässt sich, Scheid (2010:Buddhismus_Lehre) zufolge, leicht zusammenfassen: Die irdische Existenz führt zu Leid. Diesem Leid kann man nur entfliehen, indem das Nirvana (die höchste Stufe der Erleuchtung) erreicht wird. Dazu ist ethisches Handeln vonnöten.

Eine Eigenschaft, die dem Buddhismus geholfen hat zu überleben, so Scheid weiter, ist das Prinzip des Inklusivismus. Die Religion lehnt andere Religionen also nicht per se ab, sondern integriert andere Vorstellungen. So wurden, ihm zufolge, etwa in Japan die lokalen Gottheiten (die *kami*) inkludiert und gelten als Manifestationen Buddhas.

5.4.2 Shintō

Wie Scheid (2010:Shinto) erklärt, ist Shintō nicht die Urreligion Japans, für die sie oft gehalten wird. Damit will er ausdrücken, dass sich dieser Glaube sehr wohl im Laufe der Jahrhunderte gewandelt hat und viele typische Elemente eigentlich buddhistische bzw. teilweise auch daoistische Wurzeln haben.

So wirken etwa die weitverbreiteten Schreine (*jinja*), an denen gebetet wird und Opfergaben hinterlassen werden, so, als wäre ihre Funktion immer gleichgeblieben. Für diesen Eindruck sorgen die markanten baulichen Elemente, die sich tatsächlich kaum verändert haben – wie die *torii*, deren Grundform von zwei Querbalken auf zwei Pfosten gebildet wird (Scheid 2010:Schreine). Besagte Torii, so Scheid (2010:Shinto) weiter, sind symbolische Durchgänge, die vor allen Schreinen stehen.¹⁶ Wie Scheid weiter ausführt, ist aber selbst bei diesem plakativen Beispiel nicht klar, ob sie schon vor dem Aufkommen des Buddhismus existierten.



Abb. 8: Torii (Eibensteiner 2017)

Die Götter, denen in den Schreinen gehuldigt wird, werden *kami* genannt. Allerdings ist *kami* ein weiter gefasster Begriff als *Gott* im Deutschen oder *god* Englischen. So können damit, Scheid (2010) zufolge, auch Geister gemeint sein. Der Begriff kann sich aber auch auf unbelebte Dinge wie Naturphänomene (eindrucksvolle Berge und Seen) oder Naturgewalten (Erdbeben, Stürme oder Tsunamis) beziehen (vgl. BBC 2009). Außerdem erwähnt Scheid, dass dieser Begriff unabhängig von Moral verwendet wird. Es können also gute wie böse Gestalten als *kami* bezeichnet werden. *Kami* sind generell nicht unbedingt perfekt und auch nicht unbedingt omnipotent (vgl. BBC 2009), wie es die vorherrschende Vorstellung in hiesigen Sphären ist.

¹⁶ Buddhistischen Tempeln sind dagegen tendenziell an Pagoden oder Toren mit Wächterfiguren zu erkennen – wiewohl dies kein gänzlich eindeutiges Zeichen ist (vgl. Scheid 2010:Bauten).

Was es in Shintō nicht gibt, ist ein moralischer Aspekt wie etwa im Buddhismus. Dafür gibt es eine ganz andere Vorstellung: den der rituellen Reinheit – also der Vermeidung ritueller Unreinheit (*kegare*). Ist man verunreinigt, kann das den Unwillen eines *kami* hervorrufen und für negative Konsequenzen sorgen, vor allem, da *kami* keine moralische Instanz, sondern eher impulsiv agierende Geschöpfe sind, so Scheid (2010) weiter. Um sicherzustellen, dass dies nicht geschieht, werden diverse Praktiken durchgeführt, wie etwa rituelle Waschungen. Es sei jedoch festgehalten, dass *kegare* heutzutage nur noch eine untergeordnete Rolle spielt.

Ein wichtiger Punkt, der das Zusammenspiel der beiden Religionen betrifft, ist, Scheid zufolge, dass sich die beiden Religionen schlecht voneinander trennen lassen. So beschreibt er, dass es in großen buddhistischen Tempeln (*tera*) jeweils einen kleinen Schrein gibt, der dem shintōistischen Schutzgott geweiht ist, oder umgekehrt buddhistische Persönlichkeiten in Shintō-Schreinen verehrt werden.

5.4.3 Jinja

Ähnlich den buddhistischen Tempeln, so Scheid (2010:Bauten), dienen shintōistische Schreine hauptsächlich der Aufbewahrung von Heiligtümern und nicht der Beherbergung vieler Gläubiger, wie es in westlichen Kirchen der Fall ist. Scheid (2010:Schreine) erklärt weiter, dass es sich bei den Heiligtümern im Falle der Schreine häufig um Objekte wie Spiegel handelt, die als Sitz der Gottheit dienen, die den Schrein bewohnt. Diese Objekte bleiben verborgen, selbst wenn sie bei religiösen Festen (*matsuri*) in einem Festzug durch die Straßen getragen werden.

Wie Scheid weiter ausführt, ist an der Front von Schreinen – oder auch an eindrucksvollen Naturphänomenen – häufig ein sogenanntes Götterseil (*shimenawa*) vorzufinden. Dieses Seil ist ein Symbol für die Anwesenheit einer göttlichen Kraft oder eines *kami*. Es kann sowohl einfach geflochten sein oder auch raffiniert. Teilweise ist es auch mit Zickzackpapier (*shide*) bestückt.



Abb. 9: Schrein mit Götterseil und Zickzackpapier (Ōmori 2008a [01x01, 00:05:26])

5.4.4 Das Jenseits

In Japan herrscht eine stark ausdifferenzierte Vorstellung des Jenseits vor, in der sich, so Scheid (2010:Jenseits) die Ideen vieler (religiöser) Motive vermengen. Heutzutage hat jeder Japaner bzw. jede Japanerin eine eigene, private Vorstellung des Jenseits. Bezieht man sich jedoch auf traditionelle Vorstellungen, wie sie auch in Mangas bzw. Animes oft dargestellt werden, so sind diese, Scheid zufolge, überwiegend buddhistischer Natur. Um dies zu verstehen, müssen wir zunächst einen kurzen Blick auf die Vorstellung des Jenseits im Buddhismus werfen.

Wie Scheid erklärt, wird man in eine von sechs Existenzformen geboren, abhängig vom guten bzw. schlechten Karma, das man angehäuft hat. Es handelt sich dabei um

1. Götter (*devas*)
2. Kriegsgeister (*ashura*)
3. Menschen
4. Tiere
5. Hungergeister (*gaki*)
6. Höllenwesen

Die ersten beiden Möglichkeiten spielen in Japan nur eine geringe Rolle, so Scheid (2010). Und als Mensch das Nirvana zu erreichen ist in japanischen Ausprägungen des Buddhismus durchaus möglich. Anders sieht es in der zweiten Hälfte der Existenzformen aus. So ist es als karmische Bestrafung anzusehen, wenn man als Tier, Hungergeist oder Höllenwesen wiedergeboren wird. Hungergeister und Höllenwesen sind zwar für den Menschen nicht sichtbar, ihnen wurde aber große Aufmerksamkeit geschenkt. Scheid zufolge wird damit der Zweck verfolgt, den Schrecken der Hölle darzustellen.

5.4.5 Fabelwesen

Wie Scheid (2010:Geister) es formuliert, begegnen wir der Sagenwelt Japans mit all ihren Fabelwesen und Gespenstern „[a]n der Schnittstelle von volkstümlicher Religion und Erzählkunst“ (Scheid 2010:Geister). Diese Wesen verfügen zwar über übernatürliche Fähigkeiten, werden aber nicht als Götter oder gottgleich angesehen. Im Allgemeinen sind diese Wesen unheimlich und unberechenbar und hegen den Menschen gegenüber negative Gefühle. Dennoch kommt es auch vor, dass solche Wesen mit den Menschen kommunizieren möchten und ihnen wohlgesinnt sind.

Geschichten aus dieser Geisterwelt gewannen Scheid (2010:Geister) zufolge in der Edo-Zeit (1600-1867) an Beliebtheit. Außerdem wurde ebenfalls in dieser Zeit eine Typologie erschaffen, die heute noch bekannt ist und in Animes und Mangas regelmäßig verwendet wird. In dieser Typologie wird unterschieden zwischen den Fabelwesen (*yōkai*), zu denen sowohl Geister als auch Tiere mit magischen Kräften zählen, und den Seelen Verstorbener (*yūrei*), die noch nicht vollständig in ihre neue Form bzw. ins Jenseits gewechselt haben.

Zu den Yōkai zählen etwa die *Tengu*, vogelartige Gestalten mit menschlichen Zügen, die aber keineswegs böse sein müssen. Scheid (2010:Tengu) zufolge, handelt es sich bei ihnen wahrscheinlich um die bekanntesten Yōkai. Ein weiterer bekannter Vertreter ist die Gestalt des Oni. Oni sind menschenähnliche Dämonen, bei denen aufgrund ihrer Rolle im Buddhismus gewisse Parallelen zum christlichen Teufel beobachtet werden können. So gibt es bspw. Oni, die in der buddhistischen Hölle als Folterknechte ihr Unwesen treiben. Im Laufe der Zeit haben sie sich, gemäß Scheid (2010:Oni_und_Kappa), aber von bösen Wesen nach und nach zu einer tölpelhaften, eher komischen Figur hin entwickelt. Heute gibt es auch Oni-artige Wesen, denen keine Boshaftigkeit anhaftet bzw. die sogar sympathisch sind. Weiters gibt es die Flussgeister (*kappa*), die heutzutage oft eher niedlich dargestellt werden. In historischen Darstellungen werden sie dagegen ziemlich gewalttätig dargestellt. Um sie milde zu stimmen und Schaden durch sie abzuwehren, gibt es Schreine für sie und es werden – wie für Oni – Feste für sie abgehalten, so Scheid.

Die Yūrei ähneln in ihrer Gestalt europäischen Geistern und es gibt, wie Scheid (2010:Geister) schreibt, schon seit langer Zeit die Annahme, dass jeder Mensch zu so einem Totengeist werden kann. In bestimmten Fällen, so Scheid, können Menschen nach ihrem Tod auch zu Rachegeistern werden.

Wie bereits erwähnt, gelten auch manche Tiere als magisch. So erwähnt Scheid (2010:Imaginaere_Tiere) bspw., dass es Tanukis oder Füchsen möglich sein soll, vorübergehend eine menschliche Form anzunehmen. Auch imaginäre Tiere wie chinesische Drachen, die als äußerst seltene Version realer Tiere (Schlangen) gelten, sind Teil dieser Kategorie. Das gilt auch für *Komainus* (dt. etwa Korea-Hund), die ihren Ursprung in Löwen haben, sich in ihrer Darstellung aber so weiterentwickelt haben, dass sie eher an einen Hund erinnern. Sie werden oft als Wächterfiguren eingesetzt und kommen immer paarweise vor.

5.4.6 Rituale und Glücksbringer

Wenn man einen Tempel oder Schrein besucht, sind, wie Scheid (2010:Omairi) erklärt, rituelle Handlungen allgegenwärtig. So reinigen sich die Besucher und Besucherinnen bei Eintritt auf das Gelände mithilfe des dafür vorhandenen Brunnens. Gehen sie weiter, können Glücksbringer und Opfergaben, wie Räucherstäbchen, erstanden werden. Letztere können in einem Rauchbecken entzündet werden. Da diesem Rauch eine segensreiche Kraft zugesprochen wird, fächeln sich diesen die Besucher und Besucherinnen zu den Körperteilen, die ihnen Sorgen bereiten. Im Anschluss betreten die Gäste das Hauptgebäude (ohne Schuhe) und erweisen der Gottheit ihre Ehrerbietung. Auch dies geschieht nach strengen Regeln, die in Details jedoch variieren können.

Ebenfalls ist mit einem Tempel- oder Schreinbesuch oft der Kauf von Glücksbringern verbunden. Wie Scheid (2010:Gluecksbringer) berichtet, gibt es derlei viele unterschiedliche Arten. Auf zwei Vertreter möchte ich kurz eingehen: auf Talismane (*omamori*) und Winkekatzen (*maneki neko*).

Die wörtliche Bedeutung von *Omamori* lautet Beschützer, so Scheid (2010:Gluecksbringer). Bei den Talismanen handelt es sich um kleine Seidenbeutel mit einer Aufschrift, die ihren Zweck beschreibt. Dieser kann spezifisch (etwa ‚Erfolg im Studium‘) oder allgemein (z. B. ‚Schutz‘) sein. Talismane sollen ständig mitgeführt werden.

Die Winkekatze ist, Scheid (2010:Gluecksbringer) zufolge, ein Objekt, das den Erfolg von Geschäften steigern soll. Daher findet man sie oft in Auslagen (auch von Restaurants). Sie hält üblicherweise eine Goldmünze fest. Erwähnenswert ist dabei, dass Katzen (ähnlich wie Tanukis und Füchsen) magische Kräfte zugesprochen werden.

5.5 Anredeformen

Ein weiterer Punkt, den ich noch ansprechen möchte, sind die Anredeformen im Japanischen, die sich aus unserer Sicht verhältnismäßig komplex gestalten. Denn, anders als in westlichen Sphären, ist es untypisch, eine andere Person schlicht mit einem Pronomen anzusprechen. Viel gebräuchlicher ist es, den Vor- oder Nachnamen zu verwenden (sofern bekannt und abhängig von der persönlichen Beziehung zur anderen Person) und mit einem Suffix zu versehen. Allerdings gibt es auch Situationen, in denen kein Suffix angehängt sind. Abgesehen vom Namen, ist es auch gängige Praxis, die Rolle einer Person zu verwenden, wie auch auf GaijinPot (2021) nachzulesen ist. So ist es beispielsweise legitim, einen Koch auch als *Kokku-san* anzusprechen.

Da es von diesen Suffixen es eine große Auswahl gibt, möchte ich die wichtigsten hier umreißen.

San / Sama

Beide Suffixe gelten als höflich, wobei zumeist *san* verwendet wird. Außerdem können beide Suffixe für alle Geschlechter verwendet werden. Wie bei GaijinPot (2021) zu lesen ist, ist *sama* spezifischer und wird hauptsächlich eingesetzt, wenn das Gegenüber besondere Wertschätzung genießt – so wie dies etwa bei Kundschaft der Fall ist.

Chan / kun

Bei diesen Suffixen stehen die Gesprächspartner und -partnerinnen in einer engeren Beziehung. Sie werden verwendet, wenn man einer Person (oder auch einer Sache) zugeneigt ist. Dabei ist zu beachten, wie GaijinPot (2021) schreibt, dass *chan* zumeist für Personen des weiblichen Geschlechts verwendet wird. Aber auch Gegenstände, die für besonders niedlich erachtet werden, kommen in den Genuss dieses Suffixes.

Ähnliches gilt für *kun*, der maskulinen Variante dieses Suffixes.

Sensei

Dieses Suffix wird verwendet, um Lehrer und Lehrerinnen anzusprechen (oft auch alleinstehend), kann aber generell für jede Person verwendet werden, zu der man aufgrund bestimmter Fähigkeiten aufsieht, also bspw. auch für Künstler und Künstlerinnen oder Anwälte und Anwältinnen (vgl. Wikipedia 2005).

6. Analyse

In diesem Kapitel möchte ich erst die verwendete Methode darstellen, bevor ich auf die Resultate der Analyse eingehe.

6.1 Datenerhebung und -aufbereitung

Um eine möglichst aussagekräftige und vollständige Datenbank zu erstellen, habe ich in einem ersten Schritt alle Kulturspezifika gesammelt, während ich mir die erste Staffel der Serie auf Crunchyroll ansah. Die erkannten CSIs wurden kategorisiert und mit einem Zeitstempel versehen. Weiters wurden der japanische Terminus sowie der englische Terminus und teilweise auch der ganze Untertitel abgelegt. Ebenso wurde ein Screenshot erstellt, wo mir dies relevant erschien.

Die Kategorien sind bewusst breit gehalten und wurden von mir selbst getroffen, um die tatsächlich vorkommenden CSIs gut abzubilden. Sie umfassen:

- Anrede (hier geht es in erster Linie um die verwendeten Suffixe),
- Eigennamen (wie Ortschaften oder Restaurantnamen),
- Redewendungen (in dieser Kategorie wurden auch Floskeln und andere fixe Phrasen erfasst),
- Kulinarik,
- Glaube,
- Fauna und
- Andere.

Anschließend bin ich mit den Fansubs einer unbekannt Gruppe in Videoform gleich vorgegangen und zu guter Letzt bin ich noch die reinen Fansubs (die mir in Form von .ass-Dateien vorlagen) durchgegangen, die keinen Ausgangstext beinhalteten. Hierfür musste ich die Zeitstempel und CSIs also bereits im Vorfeld kennen. Diese Dateien beinhalteten allerdings einige (wenige) Zusatzinfos zu Recherche und Umgang mit einzelnen Elementen. Auch diese habe ich gesammelt, wo diese relevant waren.

Wie bereits erwähnt, habe ich zusätzlich die Seite animelon.com verwendet, um sicherzugehen, dass Kulturspezifika richtig verstanden wurden.

Nach der Datenerhebung wurden die erkannten Übersetzungsstrategien nach Pedersen (2011) eingeteilt (siehe Kapitel 3.5 *Kulturspezifika*) und ein Übersetzungsvergleich mit Fokus auf die identifizierten Kulturspezifika angestellt.

Weiters habe ich noch die .ass-Dateien der gesamten Serie nach Kommentaren durchforstet, um Hinweise zu erhalten, wie gearbeitet wurde, und versucht, Kontakt zu Fan- wie professionellen Übersetzern und Übersetzerinnen aufzunehmen, um genauere Einblicke zu erhalten.

Leider kann ich nicht dafür garantieren, alle Kulturspezifika erfasst zu haben, da ich leider kein richtiges Skript für den Ausgangstext hatte und auch bei mehrmaligem Ansehen einzelne CSIs verpasst werden können. Auf der Seite animelon.com waren zwar grundsätzlich die Ausgangstexte vorhanden, doch konnte zum einen Folge 4 der 1. Staffel grundsätzlich nicht abgespielt werden und habe ich zum anderen kein großes Vertrauen in die Korrektheit des Ausgangstexts, da mir immer wieder Ungereimtheiten aufgefallen sind. Außerdem gibt es immer wieder Grenzfälle, in denen es schwierig ist zu entscheiden, ob dieses Wort nun als CSI gilt oder nicht bzw. wie die Übersetzungsstrategie zu bewerten ist.

6.2 Analyse

Die vorhin aufgeführten Kategorien werden in der genannten Reihenfolge für die Analyse der Kulturspezifika und deren unterschiedliche Übersetzungen herangezogen.

Allerdings möchte ich vorab noch erwähnen, dass ich in der Analyse schlicht auf den Unterschied zwischen professionellen Untertiteln (Crunchyroll) und Fansubs (der unbekanntem Gruppe) verweisen werde. Das liegt daran, dass sich die beiden Fansub-Versionen nur marginal unterscheiden und selbst in Fällen, in denen sich Ausgangs- und Zieltext stark unterscheiden, meist haargenau gleich sind. Die Unterschiede zwischen den beiden Fansub-Versionen können folgendermaßen zusammengefasst werden:

1. Bei CyC wird in keinem Fall das Wort *ayakashi* verwendet. Stattdessen wird immer *youkai* eingefügt. Dazu mehr im Abschnitt 6.2.5 *Glaube*.
2. Die beiden Wörtern *sensei* (Kategorie *Anrede*) und *youkai* (Kategorie *Glaube*) unterscheiden sich in der Groß-/Kleinschreibung. Im Fansub der unbekanntem Gruppe wird *Youkai* großgeschrieben und *sensei* klein. Bei CyC ist es umgekehrt – wobei das Wort *Nyanko-sensei* auch bei CyC mit einem kleinen *sensei* geschrieben wird.

Dementsprechend traue ich mir zu behaupten, dass beide Gruppen dieselben Untertitel als Basis verwendet haben und diese wahrscheinlich nur noch geprüft und angepasst haben.

Ein Beispiel zur Verdeutlichung dieser Ähnlichkeit ist das folgende:

Tabelle 2: Ähnlichkeit der Fansubs (Ōmori 2008b [01x12, 00:05:55])

japanischer Untertitel	妖相手に代償なしで済むと思うなよ (ayakashi aite ni daishou nashi de sumu to omou na yo)
wörtliche Übersetzung	Don't think of bothering spirits without remuneration (for them).
Crunchyroll-Untertitel	You should've realized there'd be a price to this.
Fansub (unbekannte Gruppe)	Don't think you can deal with Ayakashi without some compensation.
Fansub (CyC)	Don't think you can deal with youkai without some compensation.

6.2.1 Anrede

Wie zuvor beschrieben, behandelt dieser Abschnitt in erster Linie den Aspekt der Suffixe, die im Japanischen von besonderer Relevanz sind. Hier sollen aber auch noch weitere Besonderheiten Platz finden.

Doch vorab möchte ich einige statistische Daten aufzeigen: Im Verlauf der 13 Folgen wurden insgesamt 722 Nennungen von CSIs dieser Kategorie dokumentiert. Davon waren in CR 618 (85,60 Prozent) deckungsgleich – im Falle des Fansubs trifft dies auf 622 zu (86,15 Prozent). Hier scheint im überwiegenden Ausmaß also die Strategie *Retention (complete)* die verwendet worden zu sein. Daran kann man schon ableiten, dass die Treue zur japanischen Kultur und somit das Bedürfnis, die Elemente des Ausgangstexts beizubehalten, in beiden Teams einen besonderen Stellenwert einnimmt. Diese Strategie bietet auch den Vorteil, dass man leicht erkennt, welche Figur spricht, da dies in vielen Fällen einen markanten Unterschied ausmacht.

Dennoch gibt es in beiden Varianten auch so manche Nennung eines CSIs, wo nur das Suffix fehlt, diese sind jedoch äußerst selten. Im Detail trifft dies bei CR 7-mal zu, beim Fansub 14-mal. Teilweise sind diese Anpassungen mit Hinblick auf Intonation oder Idiomatizität erklärbar (siehe *Tabelle 3*).

Tabelle 3: Umgang mit Suffixen (Ōmori 2008c [01x02, 00:06:02])

japanischer Untertitel	塔子さんたちに見えなくてよかった (toukosan tachi ni mienakute yokatta)
wörtliche Übersetzung	I'm glad, Touko-san and her group cannot see.
Crunchyroll-Untertitel	I'm glad Touko and Shigeru can't see him.
Fansub	I'm glad they can't see them.

In 67 Fällen (CR) bzw. 57 Fällen (Fansub) wurde die Anrede gänzlich anders übersetzt - also entweder ausgelassen (Omission), weil im Zieltext darauf verzichtet werden kann (z. B. durch Verwendung eines Imperativs), oder es wurde auf allgemeine Wörter wie *you, they* etc. zurückgegriffen (*Generalization [superordinate term]*).

Tabelle 4: Beispiel für das Auslassen von Anreden (Ōmori 2008d [01x05, 00:09:12])

japanischer Untertitel	あ、なんとなく分かった気がするわ、みくりが怒った訳 (a nantonaku wakatta ki ga suru wa, mikuri ga okotta wake)
wörtliche Übersetzung	Somehow, I have the feeling like I understand why Mikuri got angry.
Crunchyroll-Untertitel	I can hazard a guess as to what might've done it.
Fansub	I sort of understand why Mikuri is angry now.

Zusätzlich gibt es hier aber auch Sonderfälle, wo die Namen/Anreden übersetzt wurden. Dies geschah bei CR in 5 Fällen (die insgesamt 27-mal im Untertitel vorkommen), im Fansub in 3

Fällen (diese kommen 25-mal vor). Hier kam es mehrheitlich zu *Direct Translations*. Die Beispiele *onee-chan* und *ojou-chan* ordne ich der *Substitution (situational)* zu.

Tabelle 5: Umgang mit anderen Anreden (Ōmori 2008e; Ōmori 2008f; Ōmori 2008g)

Folge	jap. CSI	Bedeutung	Übersetzung (CR)	Übersetzung (Fansub)
03	chuukyuu	mittleres Niveau	mid-class	Chukyuu
10	janomesan (蛇の目さん)	Anspielung auf einen Schirm aus Papier, mit einem bestimmten Muster (bull's eye)	Brelly-san	Bullseye
11	neko-chan	Katze ¹⁷	cat bzw. Mr. Kitty	cat bzw. kitty
11	onee-chan	ältere Schwester bzw. eine generelle Ansprache für eine Frau	Miss	Onee-chan
11	ojou-chan	(fremde) Tochter [Höflichkeitsform]	little lady	missy

Hier kann man gut erkennen, dass im Fansub mehr darauf geachtet wird, wenig zu verändern, wobei es hier ein Problem gibt. Im Fall von *onee-chan* etwa sind beide Übersetzungen ungünstig sind. Weder ist die angesprochene Person tatsächlich die große Schwester (so wie Personen mit geringen Japanisch-Kenntnissen *Onee-chan* interpretieren könnten), noch handelt es sich bei ihr um eine Unbekannte, so wie es *Miss* impliziert.

Auffällig ist außerdem, dass sich CR im Fall von メリーさん dazu entschlossen hat, in der folgenden Szene Untertitel einzusetzen, der Fansub, der grundsätzlich eher dazu prädestiniert wäre, aber nicht – auch wenn man aus dem vorhergehenden Kontext erahnen könnte, was hier steht:

¹⁷ *Chan* ist ein Suffix, der für Personen verwendet wird, die einem nahestehen.

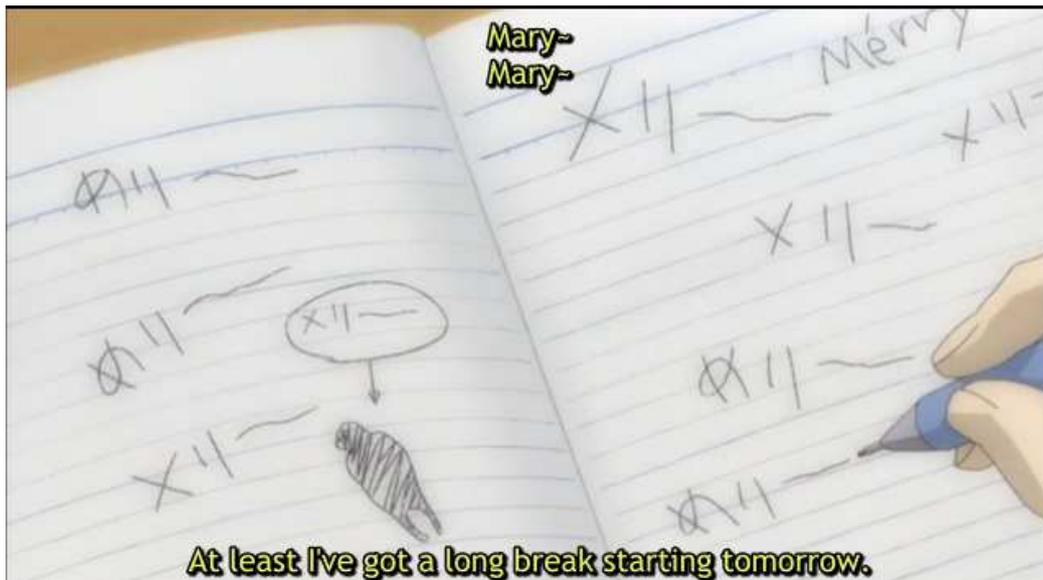


Abb. 10: Untertitel für Grafiktext (Ōmori 2008b [01x12, 00:15:19])

6.2.2 Eigennamen

In diesem Bereich zeigt sich, anders als in anderen Kategorien, ein großer Unterschied zwischen den Untertiteln von Profis und Amateuren bzw. Amateurrinnen.

Bei CR kommen in 84,62 Prozent aller 26 Fälle *Retentions (complete)* vor und nur in 3 Fällen (11,53 Prozent) wurde zur *Specification (addition)* und in einem Fall auf *Direct translation (shifted)* (3,85 Prozent) zurückgegriffen.

Im Fansub zeichnet sich ein deutlich diverseres Bild:

- *Retentions (complete)*: 50,00 %
- *Retentions (TL-adjusted)*: 11,53 %
- *Specifications (addition)*: 7,69 %
- *Direct translations (shifted)*: 26,92 %
- *Omissions*: 3,85 %

Allerdings möchte ich darauf hinweisen, dass es sich bei dem einzelnen im Fansub nicht übersetzten String um einen Grafiktext handelt, der bei CR sehr wohl untertitelt wurde. Alles in allem ist es aber so, dass Ortsbezeichnungen im professionellen Untertitel belassen und im Fansub übersetzt wurden, wo dies möglich ist.

Tabelle 6: Übersetzung diverser Ortsbezeichnungen (Ōmori 2008e; Ōmori 2008c; Ōmori 2008i)

japanischer Untertitel	八ツ原 (Yatsuhara)	七つ森 (nanatsumori)	二葉 (futaba)
Crunchyroll	Yatsuhara	Nanatsumori	Futaba
Fansub	the Eight Fields	the Seven Forests	Futaba

Diese Vorgehensweise führt im Fansub in zumindest einem Fall zu einer interessanten Konstellation, in der ein englischer Name mit einem japanischen Suffix versehen wird (*tsuyukami-sama* [露神様] wird zu *Dew God-sama*).

6.2.3 Redewendungen

Was Redewendungen anbelangt, so wurden 100 Prozent der 40 Vorkommnisse, in beiden Fällen, durch *target cultural Substitutions* gelöst. Eine Herausforderung schien hier nur *itadaki-masu* zu sein, was situationsbedingt unterschiedlich übersetzt wurde.

Tabelle 7: Beispiel einer Redewendung (Ōmori 2008e [01x03, 00:04:00])

japanischer Untertitel	ただ今 (tadaima)
wörtliche Übersetzung	I'm home
Crunchyroll-Untertitel	I'm back!
Fansub	I'm back!

Tabelle 8: Beispiel einer Redewendung (Ōmori 2008h [01x13, 00:04:59])

japanischer Untertitel	いただきます (itadakimasu)
wörtliche Übersetzung	thank you for the meal
Crunchyroll-Untertitel	Dinnertime!
Fansub	I'll swallow you who-

6.2.4 Kulinarik

Das Thema der Kulinarik ist immer ein heikles, wenn es um die Übersetzung geht. Dies trifft auch in diesem Fall zu, da man, auch wenn Fans grundsätzlich einige kulinarische Besonderheiten bekannt sind, dennoch ausloten muss, was dem Publikum zumutbar ist und was nicht.

In Staffel 1 kam insgesamt 30-mal ein Begriff vor, der Essen und Trinken betrifft – die Übersetzungen und Übersetzungsstrategien fallen hier im Verhältnis zu anderen Kategorien recht unterschiedlich aus.

Tabelle 9: Beispiele für die Übersetzung kulinarischer Kulturspezifika (Ōmori 2008a; Ōmori 2008g; Ōmori 2008i; Ōmori 2008j; Ōmori 2008k)

Folge	Zeitpunkt	jap. CSI	Übersetzung (CR)	Strategie (CR)	Übersetzung (Fansub)	Strategie (Fansub)
1	18:38	manjuu (饅頭)	yeast bun	Substitution (situational)	steamed bun	Substitution (situational)
5	03:02	kitsune (狐)	kitsune	<i>Retention</i> (complete)	kitsune	<i>Retention</i> (complete)
	03:20		abura-age	Substitution (transcultural)	it	Substitution (situational)
5	02:53	udon	udon	<i>Retention</i> (complete)	udon	<i>Retention</i> (complete)
5	21:23	Tempura soba	Tempura soba	<i>Retention</i> (complete)	tempura noodles	Generalization (paraphrase)
6	13:50	sake	sake	<i>Retention</i> (complete)	sake	<i>Retention</i> (complete)
8	4:41	ramen	Ramen	<i>Retention</i> (complete)	Curly- noodles	Substitution (transcultural)

9	06:19	obentou	lunch	Substitution (situational)	lunch	Substitution (situational)
11	06:00	sake	sake	<i>Retention</i> (complete)	drink	Substitution (situational)

Insgesamt gestaltet sich die Verteilung der Strategien folgendermaßen:

Tabelle 10: Übersetzungsstrategien für CSIs der Kulinarik

Strategie	Crunchyroll	Fansub
<i>Retention (complete)</i>	43,33 %	36,67 %
Generalization (paraphrase)	-	3,33 %
Substitution (transcultural)	6,67 %	6,67 %
Substitution (situational)	46,67 %	53,33 %
Omission	3,33 %	-

6.2.5 Glaube

Unter *Glaube* fasse ich alle mythologischen/spirituellen/religiösen Begriffe zusammen, die in der ersten Staffel vorgekommen sind. Dies beinhaltet im Großen und Ganzen alle in Kapitel 5.4 *Kultureller Hintergrund* erwähnten Bereiche. Außerdem werden einige Strings erneut aufgegriffen, die bereits in Kapitel 6.2.1 Anrede verwendet worden sind, da der Name der Figur bedeutungstragend ist und somit einen etwas komplexeren Sachverhalt darstellt (*tsuyukami* [露神]). Insgesamt gibt es 157 Kulturspezifika.

Hier sind die Strategien folgendermaßen verteilt:

Tabelle 11: Übersetzungsstrategien für CSIs des Glaubens

Strategie		Crunchyroll		Fansub	
		absolut	%	absolut	%
Official equivalent		9	5,73 %	11	7,01 %
Retention	complete	69	43,95 %	78	49,68 %
	TL-adjusted	2	1,27 %	20	12,74 %
Direct translation	shifted	2	1,27 %	15	9,55 %
Generalization	superordinate	4	2,55 %	3	1,91 %
	paraphrase	13	8,28 %	13	8,28 %
Substitution	transcultural	37	23,57 %	3	1,91 %
	target culture	14	8,92 %	14	8,92 %
	situational	5	3,18 %	0	0,00 %
Omission		2	1,27 %	0	0,00 %

Ein großer Unterschied in diesem Bereich liegt in der Übersetzung des Worts *ayakashi*. Dies wurde bei CR mehrheitlich zu *youkai* geändert (*transcultural Substitution*), im Fansub aber übernommen (*Retention (complete)*). Beide Lösungen bergen einen Vor- und einen Nachteil: Durch die *Retention (complete)* gibt es weitere Elemente, um Eigenheiten in der Sprache der Figuren beizubehalten (bspw. spricht Natsume zumeist von *youkai*, während Nyanko-sensei zumeist von *ayakashimono* spricht). Allerdings werden diese Wörter im Japanischen synonym verwendet. Daher, und weil *ayakashi* in westlichen Sprachen bei Weitem weniger bekannt ist, ist dieses Wort eher als Verständnishürde zu bewerten.

Was hier ebenfalls auffällt, ist die Tatsache, dass es drei Kulturspezifika gibt, die teilweise gleich übersetzt werden: *jinja*, *hokora* und *haiten*. Grundsätzlich ist die Unterscheidung für das nicht-japanische Publikum zwar nicht wichtig, eine einfache Lösung wäre in der Kombination der beiden Versionen jedoch angedeutet. So könnte man, wie im Fansub leider nur

teilweise verwendet, *hokora* als *small shrine* übersetzen und *haiten* so wie in der CR-Version als *main shrine*. *Jinja* wird generell als *shrine* übersetzt.

Generell scheint der Fansub recht viel Wissen beim Publikum vorauszusetzen. Das erkennt man auch an dem Beispiel von *jizou*. Dieses Wort wurde bei CR als *statue boy* übersetzt und im Fansub beibehalten. Zwar hilft einem das Bild hier ohnehin beim Verständnis. Jedoch kommt dieses Wort nur in einer Nebenbemerkung vor. Das CSI zu tilgen wäre für das Publikum meines Erachtens angenehmer.

6.2.6 Fauna

In dieser Kategorie gab es nur zwei unterschiedliche Kulturspezifika, die jeweils zweimal vorkamen.

Tabelle 12: CSIs der Tierwelt in Staffel 1 (Ōmori 2008l; Ōmori 2008f)

Folge	Zeitpunkt	jap. CSI	Übersetzung (CR)	Strategie (CR)	Übersetzung (Fansub)	Strategie (Fansub)
7	19:07	yamame (山女)	-	Omission	landlocked masu salmon	Direct translation (calque)
7	19:39		salmon	Generalization (superordinate term)	salmon	Generalization (superordinate term)
10	04:45	tanuki	raccoon	Substitution	raccoon dog	Official equivalent
10	08:43	(狸)		(situational)		

6.2.7 Andere

Auch hier konnten nur wenige (drei) unterschiedliche Kulturspezifika gesammelt werden. Insgesamt kamen diese 20-mal vor.

Tabelle 13: Sonstige CSIs in Staffel 1 (Ōmori 2008i; Ōmori 2008f; Ōmori 2008b)

Folge	jap. CSI	Bedeutung	Übersetzung (CR)	Strategie (CR)	Übersetzung (Fansub)	Strategie (Fansub)
6	yukata (浴衣)	ein leichter Sommer-Kimono	yukata	<i>Retention (complete)</i>	yukata	<i>Retention (complete)</i>
10	koto (琴)	ein Saiteninstrument ähnlich einer Zither	koto	<i>Retention (complete)</i>	koto	<i>Retention (complete)</i>
12	neko daruma (達磨)	 (Crisco 1492 2015)	fat cat	Substitution (situational)	cat doll	Generalization (superordinate term)

Was *yukata* angeht, so ist dies eine der wenigen Stellen in Staffel 1, an der bei der Erstellung des Fansubs beschlossen wurde, eine Erklärung einzuführen.



Abb. 11: Eingefügte Erklärung zu 'yukata' (Ōmori 2008i [01x06, 00:14:20])

Mit Hinblick auf die Übersetzung von *daruma*, wurde hier in beiden Fällen gut gearbeitet, wie ich finde, da die Figur an sich nicht erwähnt wird oder wichtig ist – es handelt sich lediglich um eine Anspielung.

Was die Verteilung der Übersetzungsstrategien angeht, so sieht diese in diesem Abschnitt folgendermaßen aus:

Tabelle 14: Übersetzungsstrategien für sonstige CSIs

Strategie	Crunchyroll	Fansub
<i>Retention (complete)</i>	85 %	80 %
Substitution (situational)	5 %	15 %
Omission	10 %	5 %

6.3 Ergebnisse

Wie wir im vorhergehenden Abschnitt sehen konnten, kann die Strategie je nach Typ des CSIs sehr unterschiedlich ausfallen. Betrachtet man die angewandten Übersetzungsstrategien der gesamten Staffel, so erhalten wir die folgende Aufstellung:

Tabelle 15: Übersetzungsstrategien gesamt

Übersetzungsstrategie		Crunchyroll		Fansub	
		absolut	in Prozent	absolut	in Prozent
Official equivalent		9	0,9 %	13	1,3 %
Ausgangstextorientiert		780	78,16 %	824	82,57 %
Retention	complete	739	74,05 %	737	73,85 %
	TL-adjusted	9	0,90 %	38	3,81 %
Specification	addition	3	0,30 %	2	0,20 %
	completion	0	0,00 %	0	0,00 %
Direct translation	calque	6	0,60 %	14	1,40 %
	shifted	23	2,30 %	33	3,31 %

Zieltextorientiert		209	20,94 %	161	16,13 %
Generalization	superordinate term	67	6,71 %	58	5,81 %
	paraphrase	13	1,30 %	14	1,40 %
Substitution	transcultural	39	3,91 %	5	0,50 %
	target cultural	51	5,11 %	51	5,11 %
	situational	28	2,81 %	24	2,40 %
Omission		11	1,10 %	9	0,90 %
Gesamt		998 CSIs			

Wie man hier deutlich erkennt (und auch aus den vorherigen Daten bereits ableiten konnte), ist die Ausgangstextorientierung der mit Abstand wichtigste Faktor für die Übersetzung sowohl im professionellen als auch im amateurhaften Setting ist. Dies ist anzunehmender Weise eine Auswirkung der Orientierung am japanophilen Publikum.

Was mir bei der Analyse der Kulturspezifika aufgefallen ist, ist, dass die Gegebenheiten der Untertitel (also zu wenig Platz oder Zeit) keinen Einfluss auf ihre Übersetzung zu haben scheinen. Den viel größeren Einfluss, so mein Eindruck, hatte die Tatsache, dass Schlagwörter gehört werden konnten, wodurch eventuell der Gedanke aufkam, man müsse dem Publikum hinschreiben, was es hört (Feedbackeffekt).

Wie bereits zuvor erwähnt, fallen die Übersetzungen fordernder CSIs in den beiden Varianten aber sehr unterschiedlich aus. So greift die CR-Variante speziell in solchen Fällen öfter zu zieltextorientierten Lösungen. Was diesen Unterschied besonders bemerkenswert macht ist allerdings die Tatsache, dass die Fansubs dem Publikum tatsächlich viel Vorwissen abverlangen und scheinbar angenommen wird, dass das Publikum aus Experten und Expertinnen der japanischen Kultur besteht. Denn, obwohl hier leicht die Möglichkeit bestünde, Anmerkungen einzufügen, wird größtenteils darauf verzichtet. So stellt die Erklärung des *yukata* die einzige Anmerkung eines CSIs in der gesamten Staffel vor – generell wurden in der gesamten Staffel nur vier Erklärungen angezeigt. Diese Umstände können in Summe also auch dazu führen, dass Personen, die diese bestimmte Serie mit Fansubs ansehen möchten, sich eventuell überfordert fühlen und die Serie abbrechen – was das genaue Gegenteil dessen wäre, was Fansubbing-Communities erreichen möchten.

Geht man davon aus, dass das Zielpublikum zwar Japan gegenüber eine besondere Zuneigung hegt, aber nicht, wie es von Fansubbern und Fansubberinnen offenbar angenommen wird, aus Kulturexperten und -expertinnen besteht, ist die professionelle Übersetzung, meiner Meinung nach, aber die gelungenere. Was mir aber in beiden Varianten sehr positiv aufgefallen ist, ist die Tatsache, dass die allermeisten Lösungen konsequent durchgezogen werden, sodass das Publikum sich auf bestimmte Begriffe einstellen kann.

Will man nun den Grad der Expertise von Fans sowie Profis messen, so ist dies zwar nur eingeschränkt möglich, dennoch werde ich auf Basis der erhobenen Daten eine Analyse durchführen.

Hierfür muss man als erstes abklären, ob die Untertitler und Untertitlerinnen im Interesse des Auftraggebers agieren (und nicht im eigenen Interesse). Im Falle von CR gehe ich davon aus. Da es für Fansubs keinen expliziten Auftraggeber gibt, ist dies allerdings schwer festzumachen. Einerseits könnte man hier „nein“ argumentieren, da es sich bei *Natsume Yūjinchō* um ein Unterhaltungsprodukt und nicht um ein Produkt zur Wissensvermittlung handelt, gleichzeitig ist es jedoch die Annahme der Fansubbing-Community, dass kultureller „Odor“ erhalten bleibt. Betrachtet man das Publikum als Auftraggeber, könnte man die Frage positiv beantworten.

Weiters stellt sich die Frage, ob die Konventionen der Zielkultur eingehalten werden. Auf einer rein technischen Ebene (also hinsichtlich Zeilenlänge, Font, Anzeigedauer etc.) ist dies bei beiden Gruppen – ausgehend von klassischer Untertitelung – nicht der Fall. Da CR allerdings in einer Fansubbing-Tradition steht und in beiden Varianten daher beim Publikum eine andere Erwartungshaltung vorliegt, kann dies durchaus bejaht werden, wobei ich anmerken möchte, dass bei CR bestimmt nicht alle Zuseher und Zuseherinnen von Untertiteln im Fansub-Stil ausgeht. Was den Umgang mit Kulturspezifika angeht, zeichnet sich ein ähnliches Bild ab. Ausgehend von der breiten Gesellschaft müsste man auch hier attestieren, dass die Konventionen nicht getroffen werden – so wäre es für Fernsehproduktionen bspw. absolut unüblich *san, kun* oder Ähnliches anzuhängen. Dennoch gilt auch hier, dass den Ansprüchen des angepeilten Zielpublikums im Großen und Ganzen gut entsprochen wird.

Wie Holz-Mänttari erwähnt, ist es ebenfalls zwingend notwendig, die Botschaftsträger und deren Merkmale genau zu kennen, was ebenfalls beide untersuchten Parteien unter Beweis stellen – etwa durch den Umgang mit *janomesan* (蛇の目さん) (vgl. *Tabelle 5: Umgang mit*

anderen Anreden (Ōmori 2008e; Ōmori 2008f; Ōmori 2008g)) im Fansub, wo die Übersetzung nur funktionieren kann, da der Schirm (mit dem *bullseye*) zu sehen ist, oder auch durch das Auflösen eines Wortspiels, bei dem die Abbildung der sichtbaren Handlung in beiden Fällen bevorzugt wurde:

Tabelle 16: Umgang mit Wortspiel (Ōmori 2008c [01x02, 00:21:42])

japanischer Untertitel	- このまぬけ猫 (kono manuke neko) - 招き猫じゃばかもの (maneki neko ja baka mono)
wörtliche Übersetzung	- This stupid cat - That's lucky cat, fool
Crunchyroll-Untertitel	- You idiotic cat! - That's Lucky Cat to you, fool!
Fansub	- [...] you stupid cat? - That's "fortune cat" to you, you idiot



Abb. 12: Darstellung des Dialogs (Ōmori 2008c [01x02, 00:21:43])

Ebenfalls ist es ein Kriterium, dass Feedback eingefordert wird. In beiden Fällen gibt es für das Publikum jedenfalls die Möglichkeit, Forenbeiträge oder E-Mails zu schreiben, die die Untertitler und Untertitlerinnen eventuell erreichen. Bei CR sollten sie aber in jedem Fall Feedback von Projektmanagern oder dem Auftraggeber erhalten.

Ein wesentlicher Aspekt ist die Frage, ob es zu einer reibungslosen Kommunikation kommt. So ist diese Frage meines Erachtens bei CR eindeutig zu bejahen. Beim Fansub ist die Antwort etwas komplizierter: Großteils funktioniert die Kommunikation hier auch sehr gut, jedoch gibt es einige Aspekte, die nicht ganz stimmig sind – wie die Beibehaltung des Worts *jizou*, während bekanntere Worte wie *obentou* übersetzt wurden.

Geht es um komplexe Probleme, so stelle ich fest, dass beide Varianten mit guten Lösungen aufwarten können (wie man etwa an *janomesan* sehen kann), gleichzeitig misslingt diese Übung im Fansub teilweise. Bezugnehmend auf *Tabelle 5: Umgang mit anderen Anreden* (Ōmori 2008e; Ōmori 2008f; Ōmori 2008g) kann man feststellen, dass die Übersetzung von *ojou-chan* als *missy* im Ton nicht ganz passend ist, wenn man davon ausgeht, dass Fansubs die Kultur möglichst genau abbilden möchten.

Betrachtet man die verwendeten Übersetzungsstrategien, so haben wir gesehen, dass sich beide Versionen in erster Linie auf *Retention (complete)* stützen, jedoch ausreichend flexibel sind, um die Strategie bspw. zugunsten des Sprechakts (vgl. *neko daruma* oder *yamame*) anzupassen.

Ein weiterer Punkt ist die Frage, ob die Untertitler und Untertitlerinnen in der Lage sind, Probleme zu analysieren und neue Repräsentationen zu finden (Transformierbarkeit). Dies ist aufgrund des Mediums zwangsläufig der Fall, wie man etwa am Beispiel *itadakimasu* sehen kann.

Tabelle 17: Beispiele für die Übersetzung von itadakimasu (Ōmori 2008c; Ōmori 2008h)

Folge	Zeitpunkt	CSI-Übersetzung (CR)	Untertitel (CR)	CSI-Übersetzung (Fansub)	Untertitel (Fansub)
2	05:07	Thanks for the food.	Thanks for the food.	Thanks for the meal.	Thanks for the meal.
2	08:35	well then	<i>Oh, well then, thank you.</i>	I'll keep it, then.	Thank you. I'll keep it, then.

13	04:59	Dinnertime	<i>Dinnertime!</i>	-	<i>I'll swallow you who-</i>
----	-------	------------	--------------------	---	----------------------------------

Zusammenfassend möchte ich festhalten, dass beiden Gruppen ein hoher Grad an Expertise zugesprochen werden kann, wobei dies beim professionellen Team stärker ausgeprägt ist, da die Anpassung der Übersetzung an das jeweils angedachte Zielpublikum dort meines Erachtens besser funktioniert und insgesamt stimmiger ist – diese Einschätzung basiert hauptsächlich auf meiner Analyse des Aspekts der Kommunikation.

Eine Sache, die bei professionellen Untertitlern und Untertitlerinnen in diesem Fallbeispiel keine Rolle spielt, ist der Umgang mit technischen Tools hinsichtlich Einbettung der Untertitel, deren Gestaltung, Veröffentlichung der Videos/Untertitel-Dateien etc., da diese zumeist nur Templates erhalten, um diese zu übersetzen (vgl. Díaz Cintas & Remael 2014:34ff.; Oziemblewska & Szarkowska 2020). Dies alles scheint bei den Fansubbing-Gruppen tatsächlich sehr gut zu funktionieren.

7. Schluss

Die vorliegende Arbeit hat sich mit der Frage beschäftigt, wie sich Fansubbing und professionelles Untertiteln unterscheiden und ob man die beiden Untertitelungsteams als Experten bzw. Expertinnen werten kann. Für die Beantwortung dieser Fragen anhand des Beispiels *Natsume Yūjinchō* wurden vorab einige theoretische Grundlagen dargestellt.

In Kapitel 2 habe ich mit Expertise aus soziologischer und kognitionswissenschaftlicher vor allem aber aus translationswissenschaftlicher Sicht beschäftigt. Zusätzlich habe ich dargestellt, über welche Expertise Fans verfügen können. Dieses Kapitel führte zu der Erkenntnis, dass es eine stufenlose Skala gibt, die von Laienhaftigkeit bis Expertise reicht, und dass es vieler verschiedener Kompetenzen für Expertise bedarf, die ebenfalls unterschiedlich gut beherrscht werden kann, wie sich auch in der Analyse zeigte.

In Kapitel 3 wurde das Thema der Untertitelung aus einem professionellen Standpunkt dargestellt. Nach einer Definition und der Darstellung des Forschungsgegenstands bin ich hier auf die verschiedenen technischen Gesichtspunkte (Schriftart, Zeichen- und Zeilenbeschränkungen, Anzeigedauer...) eingegangen. In weiterer Folge habe ich die verschiedenen Aspekte behandelt, die für den Transfer der gesprochenen Sprache in den Untertitel relevant sind und welche Strategien es gibt, wobei sich gezeigt hat, dass diese Strategien in erster Linie in Textreduktion und Textexpansion bzw. -umformulierung eingeteilt werden kann. Außerdem bin ich hier noch auf Kulturspezifika und ihre Übersetzung bzw. die Probleme, die mit der Übersetzung einhergehen, eingegangen.

In Kapitel 4 habe ich anschließend den Gegenstand des Fansubbings dargestellt. Dazu habe ich zuallererst eine Definition für Fans zu Papier gebracht und dann die Entstehungsgeschichte und Eigenheiten von Fansubbing dargestellt. Anschließend bin ich auf die translatorische Kompetenz von Fans eingegangen, die aufgrund der Vielfalt der beteiligten Personen sehr unterschiedlich ausfällt. Weiterhin habe ich exemplarisch dargestellt, wie der Arbeitsablauf im Fansubbing funktioniert und welche Rollen es gibt. Abschließend bin ich noch auf das Verhältnis von Fansubbern und Fansubberinnen zu Konventionen eingegangen.

In Kapitel 5 habe ich mich daraufhin mit dem Untersuchungsmaterial – dem Anime *Natsume Yūjinchō* – beschäftigt. Dies umfasst eine Erklärung dessen, was Animes sind sowie die Eckdaten der Serie. Um die Analyse im darauffolgenden Kapitel leichter verständlich zu

machen, bin ich außerdem noch auf kulturelle Eigenheiten Japans eingegangen, die im Anime Gegenstand sind.

Wie die vorliegende Arbeit durch die Analyse dargestellt hat, sind sowohl im professionellen als auch im amateurhaften Setting die Übersetzungen stark ausgangstextorientiert ausgefallen, wobei der größte Teil der Übersetzungen (etwa 75 Prozent) in beiden Fällen *Retentions* sind. Besonders Anredeformen und die sonstigen CSIs spielen hier eine Rolle – ebenso wie die Eigennamen im Falle von CR. Lässt man diese Datensätze außen vor, so lässt sich ein Unterschied in der Vorgehensweise der beiden Gruppen erkennen, wobei ich von keinem signifikanten Unterschied sprechen kann.

Insgesamt kann man also festhalten, dass sich beide Gruppen stark an Fans von Japan im Allgemeinen orientieren, jedoch mit dem Unterschied, dass in den professionellen Untertiteln hauptsächlich solche CSIs auf Japanisch belassen werden, deren Bedeutung entweder irrelevant ist (Ortsnamen beispielsweise) oder popkulturell etabliert sind (wie *yukai* oder die diversen Suffixe, wobei deren genaue Bedeutung im Zweifel nur erahnt werden kann).

Im Fansub ergibt sich ein ähnliches Bild, wobei auch unbekanntere Begriffe einfach übernommen werden, ohne die Mittel auszureizen, die im Amateurbereich vorhanden sind – also Erklärungen einzufügen. Gleichzeitig werden auch Personen- und Ortsnamen teilweise übersetzt, obwohl dies kaum einen Mehrwert für das Publikum bietet.

Zusammengefasst kann man aber vermerken, dass beide Gruppen zu einem annehmbaren Endergebnis gelangen. Die Fansubbing-Community kann jedoch insgesamt nicht die gleiche Qualität erreichen wie das professionelle Team. Dies hängt vermutlich eng mit dem zweiten Aspekt zusammen, der in dieser Arbeit untersucht wurde: mit Expertise. So weisen beide Gruppen einen hohen Grad an Expertise auf, wobei dieser – wie angedeutet – beim CR-Team höher ausfällt. Hauptsächlich lässt sich dies daran festmachen, dass Fansubber und Fansubberinnen zwar davon ausgehen, dass das Zielpublikum versiert in japanischer Sprache und Kultur ist, die Untertitel diese Annahme aber nicht stringent widerspiegeln. Außerdem schafft es das professionelle Team eher, adäquate Strategien einzusetzen, um die Idee des Ausgangstexts besser zu vermitteln. Im Gegensatz dazu ist dem Fansubbing-Team möglichst wichtig, nah am Ausgangstext zu bleiben.

Meine Annahmen zum Zielpublikum musste ich leider auf meinen Erfahrungen aus meinem persönlichen Umfeld aufbauen, da zwar in einigen Foren Animes an sich diskutiert werden,

aber sich scheinbar niemand mit der Qualität der Untertitel auseinandersetzt – zumindest scheint dies für den hier besprochenen Anime zu gelten.

Was zukünftige Forschungsarbeiten betrifft, so wäre es interessant zu untersuchen, wie groß das Verständnis des Inhalts eines Animes mit vielen Kulturspezifika ist, wenn keine Glossen eingefügt werden und das Publikum der Originalsprache nicht mächtig ist. In einem solchen Setting könnte zusätzlich noch untersucht werden, ob das Publikum überhaupt mehr Informationen zur Kultur erhalten möchte, oder ob ihm das gänzlich egal ist, solange der Handlung gefolgt werden kann.

Außerdem wäre eine Wiederholung dieser Arbeit mit einem anderen Korpus, in dem die offiziellen Untertitel nicht in einer Fansubbing-Tradition stehen, interessant, um ein repräsentativeres Ergebnis zu erzielen.

8. Bibliografie

8.1 Primärliteratur

- CyC (o. J.): Natsume Yūjinchō San 01. Edited by CyC. <https://cyc-anime.github.io/anime/natsume.html> (Stand: 30.04.2021).
- o. V. (o. J.a). Natsume Yūjinchō. 03x01 The Name of a Monster (Stand: 26.04.2020).
- o. V. (o. J.b). Natsume Yūjinchō. 04x05 To You, from Bygone Days (Stand: 26.04.2020).
- o. V. (o. J.c). Natsume Yūjinchō. 01x01 The Cat and the Book of Friends (Stand: 01.04.2020).
- Ōmori, Takahiro (2008a). Natsume Yūjinchō 01x01 The Cat And The Book Of Friends. <https://www.crunchyroll.com/natsume-yujin-cho/episode-1-the-cat-and-the-book-of-friends-515654> (Stand: 07.02.2021).
- Ōmori, Takahiro (2008b). Natsume Yūjinchō 01x12 Five Day Mark. <https://www.crunchyroll.com/natsume-yujin-cho/episode-12-five-day-mark-518752> (Stand: 18.04.2021).
- Ōmori, Takahiro (2008c). Natsume Yūjinchō 01x02 The Dew God's Small Shrine. <https://www.crunchyroll.com/natsume-yujin-cho/episode-2-the-dew-gods-small-shrine-515656> (Stand: 11.04.2021).
- Ōmori, Takahiro (2008d). Natsume Yūjinchō 01x05 Heart-Colored Ticket. <https://www.crunchyroll.com/natsume-yujin-cho/episode-5-heart-colored-ticket-515662> (Stand: 12.04.2021).
- Ōmori, Takahiro (2008e). Natsume Yūjinchō 01x03 The Mysterious Person at the Eight Fields. <https://www.crunchyroll.com/natsume-yujin-cho/episode-3-the-mysterious-person-at-the-eight-fields-515658> (Stand: 25.04.2021).
- Ōmori, Takahiro (2008f). Natsume Yūjinchō 01x10 Asagi's Koto. <https://www.crunchyroll.com/natsume-yujin-cho/episode-10-asagis-koto-518748> (Stand: 15.04.2021).
- Ōmori, Takahiro (2008g). Natsume Yūjinchō 01x11 Nyanko's Book of Boredom. <https://www.crunchyroll.com/natsume-yujin-cho/episode-11-nyankos-book-of-boredom-518760> (Stand: 17.04.2021).
- Ōmori, Takahiro (2008h). Natsume Yūjinchō 01x13 Autumn Banquet. <https://www.crunchyroll.com/natsume-yujin-cho/episode-13-autumn-banquet-518754> (Stand: 18.04.2021).

- Ōmori, Takahiro (2008i). Natsume Yūjinchō 01x06 Swallow at the Lake Bottom. <https://www.crunchyroll.com/natsume-yujin-cho/episode-6-swallow-at-the-lake-bottom-515664> (Stand: 13.04.2021).
- Ōmori, Takahiro (2008j). Natsume Yūjinchō 01x08 Fleeting Light. <https://www.crunchyroll.com/natsume-yujin-cho/episode-8-fleeting-light-515668> (Stand: 14.04.2021).
- Ōmori, Takahiro (2008k). Natsume Yūjinchō 01x09 Ayakashi Exorcism. <https://www.crunchyroll.com/natsume-yujin-cho/episode-9-ayakashi-exorcism-518746> (Stand: 15.04.2021).
- Ōmori, Takahiro (2008l). Natsume Yūjinchō 01x09 The Little Fox's Hat. <https://www.crunchyroll.com/natsume-yujin-cho/episode-7-the-little-foxs-hat-515666> (Stand: 13.04.2021).
- Ōmori, Takahiro (2016). Natsume Yūjinchō Go. 05x04 Shadow Linked Chains. www.crunchyroll.com/natsume-yujin-cho-5/episode-4-shadow-linked-chains-721063 (Stand: 10.10.2020).

8.2 Sekundärliteratur

- Abercrombie, Nicholas / Brian Longhurst (1998). *Audiences. A Sociological Theory of Performance and Imagination*. London: Sage.
- Anderson, John R. (⁷2013). *Kognitive Psychologie* [übersetzt von Neuser-von Oettingen, Katharina / Plata, Guido / Lorenz, Eckehart]. Berlin: Springer VS (Lehrbuch).
- Ammann, Margret (³1995). *Kommunikation und Kultur. Dolmetschen und Übersetzen heute - eine Einführung für Studierende* (Thw - Translatorisches Handeln - Wissenschaft 1). Frankfurt (Main): IKO - Verl. für Interkulturelle Kommunikation.
- Antonini, Rachele / Chiaro, Delia (2009). The Perception of Dubbing by Italian Audiences. In: Díaz Cintas, Jorge / Anderman, Gunilla (Hg.) *Audiovisual Translation*. London: Palgrave Macmillan UK, 97–114. DOI: 10.1057/9780230234581_8.
- Antonini, Rachele / Cirillo, Letizia / Rossato, Linda / Torresi, Ira (Hg.) (2017). *Non-professional interpreting and translation. State of the art and future of an emerging field of research* (Benjamins translation library 129). Amsterdam, Philadelphia: John Benjamins.
- Antonini, Rachele / Cirillo, Letizia / Rossato, Linda / Torresi, Ira (2017). Introducing NPIT studies. In: Antonini, Rachele / Cirillo, Letizia / Rossato, Linda / Torresi, Ira (Hg.) *Non-*

- professional interpreting and translation. State of the art and future of an emerging field of research.* Amsterdam, Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 1–26.
- Banks, John (2009). Co-Creative Expertise: Auran Games and Fury — A Case Study. *Media International Australia* 130 (1), 77–89. DOI: 10.1177/1329878X0913000110.
- Banks, John (2013). *Co-creating videogames.* London: Bloomsbury Academic (Bloomsbury Open 2013).
- Barker, Chris / Jane, Emma A. (2016). *Cultural studies. Theory and practice.* Los Angeles, London, New Delhi, Singapore, Washington DC, Melbourne: Sage.
- Bassett, Caroline (2013). Feminism, Expertise and the Computational Turn. In: Thornham, Helen / Weissmann, Elke (Hg.) *Renewing feminisms. Radical narratives, fantasies and futures in media studies.* London: Tauris, 199–214.
- BBC (2009). What are kami? https://www.bbc.co.uk/religion/religions/shinto/beliefs/kami_1.shtml (Stand: 27.02.2021).
- Bichler, Michelle (2004). *Anime sind anders. Produktanalytischer Vergleich amerikanischer und japanischer Zeichentrickserien.* Marburg: Tectum-Verl.
- Bogucki, Łukasz (2009). Amateur Subtitling on the Internet. In: Díaz Cintas, Jorge / Anderman, Gunilla (Hg.) *Audiovisual Translation.* London: Palgrave Macmillan UK, 49–57.
- Bogucki, Łukasz (2013). *Areas and Methods of Audiovisual Translation Research* (Łódź studies in language 30). Frankfurt: Peter Lang GmbH Internationaler Verlag der Wissenschaften.
- Bold, Bianca (2011). The Power of Fan Communities: An Overview of Fansubbing in Brazil. *TradRev* 2011 (11), 1–19. DOI: 10.17771/PUCRio.TradRev.18881. **Fehler! Linkreferenz ungültig.** (Stand 16.11.2021).
- Booth, Paul (2016). *Digital fandom 2.0. New media studies* (Digital formations 114). New York: Peter Lang.
- Bruns, Axel (2008). *Blogs, Wikipedia, Second Life, and beyond. From production to produsage* (Digital formations 45). New York, NY: Lang.
- Bruti, Silvia (2019). Spoken discourse and conversational interaction in audiovisual translation. In: Pérez González (Hg.), 192–208.

- Caffrey, C. (2009). *Relevant Abuse? Investigating the Effects of an Abusive Subtitling Procedure on the Perception of TV Anime Using Eye Tracker and Questionnaire*. Doctoral Thesis, Dublin City University. http://doras.dcu.ie/14835/1/Colm_PhDCorrections.pdf (Stand: 13.02.2021).
- Casarini, Alice (2014). Viewership 2.0: New forms of television consumption and their impact on audiovisual translation. *InTRAlinea*. Special Issue: Across Screens Across Boundaries. http://www.intralinea.org/print/article_specials/2067 (Stand: 06.05.2021).
- Chan, Sin-Wai (Hg.) (2015). *Routledge Encyclopedia of Translation Technology*. Hoboken: Taylor and Francis.
- Chaume, Frederic / Agost, Rosa (Hg.) (2001). *La traducción en los medios audiovisuales* (Col·lecció "Estudis sobre la traducció"). Castelló de la Plana: Univ. Jaume.
- Clements, Jonathan / McCarthy, Helen (2015). *The Anime Encyclopedia. A Century of Japanese Animation*. New York: Stone Bridge Press.
- Collins, Harry / Evans, Robert (2018). A Sociological/Philosophical Perspective on Expertise. The Acquisition of Expertise through Socialization. In: Ericsson / Hoffman / Kozbelt / Williams (Hg.), 21–32.
- Crisco 1492 (2015). Daruma doll. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Daruma_doll_cut_out_03.jpg (Stand: 28.04.2021).
- Cubbison, Laurie (2005). Anime fans, DVDs, and the authentic text. *The Velvet Light Trap* 45 (56), 45-57.
link.gale.com/apps/doc/A140744768/AONE?u=43wien&sid=AONE&xid=8bd55314
(Stand: 06.05.2021).
- Desilla, Louisa (2019). Pragmatics and audiovisual translation. In: Pérez González (Hg.), 242–259.
- Díaz Cintas, Jorge (Hg.) (2009). *New trends in audiovisual translation* (Topics in translation). Bristol: Multilingual Matters.
- Díaz Cintas, Jorge (2009). Introduction - Audiovisual Translation: An Overview of its Potential. In: Díaz Cintas, Jorge (Hg.) *New trends in audiovisual translation*. Bristol: Multilingual Matters, 1–18.

- Díaz Cintas, Jorge (2013). Subtitling: Theory, practice and research. In: Millán / Bartrina Marti (Hg.), 273–287.
- Díaz Cintas, Jorge (2015). Technological strides in subtitling. In: Chan, Sin-Wai (Hg.) *Routledge Encyclopedia of Translation Technology*. Hoboken: Taylor and Francis, 632–643.
- Díaz Cintas, Jorge / Anderman, Gunilla (Hg.) (2009). *Audiovisual Translation*. London: Palgrave Macmillan UK.
- Díaz Cintas, Jorge / Muñoz Sánchez, Pablo (2006). Fansubs: Audiovisual Translation in an Amateur Environment. *The Journal of Specialised Translation* 3 (6), 37–52. <https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/1451700> (Stand: 17.06.2020).
- Díaz Cintas, Jorge / Remael, Aline (2014). *Audiovisual translation. Subtitling* (Translation practices explained 11). London, New York: Routledge.
- Dreyfus, Hubert L. / Dreyfus, Stuart E. (1987). *Künstliche Intelligenz. Von den Grenzen der Denkmaschine und dem Wert der Intuition* [übersetzt von Michael Mutz] (Rororo Computer 8144). Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Duffett, Mark (2013). *Understanding fandom. An introduction to the study of media fan culture*. New York, NY: Bloomsbury.
- Dwyer, Tessa (2012). Fansub Dreaming on ViKi. *The Translator* 18 (2), 217–243. DOI: 10.1080/13556509.2012.10799509.
- Dwyer, Tessa (2019). Audiovisual translation and fandom. In: Pérez González (Hg.), 436–452.
- Eibensteiner, Marco (2017). Foto eines Torii. Nicht veröffentlicht.
- Ericsson, Karl Anders / Hoffman, Robert R. / Kozbelt, Aaron / Williams, Mark (Hg.) (2018). *The Cambridge handbook of expertise and expert performance*. Cambridge, New York, NY, Port Melbourne, New Delhi, Singapore: Cambridge University Press.
- Ferrer Simó, M. R. (2005). Fansubs y scanlations: la influencia del aficionado en los criterios profesionales. *Puentes* (6), 27–43.
- Fitts, Paul M. / Posner, Michael I. (1973). *Human performance* (Open University set book). London: Prentice Hall.

- GaijinPot (2021). Everyday Japanese: How to Address Someone. <https://blog.gaijinpot.com/how-to-address-people-in-japanese> (Stand: 30.04.2021).
- Gambier, Yves (2003). Introduction. *The Translator* 9 (2), 171–189. DOI: 10.1080/13556509.2003.10799152.
- Gambier, Yves (2006). Multimodality in audiovisual translation. *MuTra 2006 – Audiovisual Translation Scenarios: Conference Proceedings*. http://www.euroconferences.info/proceedings/2006_Proceedings/2006_Gambier_Yves.pdf (Stand: 23.06.2020).
- Gambier, Yves / van Doorslaer, Luc (Hg.) (2010). *Handbook of Translation Studies. Volume 1* (Handbook of Translation Studies). Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Gambier, Yves / van Doorslaer, Luc (Hg.) (2011). *Handbook of Translation Studies. Volume 2* (Handbook of Translation Studies). Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Gottlieb, Henrik (1997). *Subtitles, Translation & Idioms*. Dissertation, University of Copenhagen.
- Gottlieb, Henrik (2009). Subtitling Against the Current. Danish Concepts, English Minds. In: Díaz Cintas (Hg.), 21–43.
- Guillot, Marie-Noëlle (2016). Communicative Rituals and Audiovisual Translation – Representation of Otherness in Film Subtitles. *Meta* 61 (3), 606–628. DOI: 10.7202/1039221ar.
- Guillot, Marie-Noëlle (2019). Subtitling on the cusp of its futures. In: Pérez González (Hg.), 31–47.
- Hadas, Leora / Shifman, Limor (2013). Keeping the Elite Powerless: Fan-Producer Relations in the “Nu Who” (and New YOU) Era. *Critical Studies in Media Communication* 30 (4), 275–291. DOI: 10.1080/15295036.2012.676193.
- Hilgartner, Stephen (2000). *Science on stage: expert advice as public drama*. Stanford: Stanford University Press.
- Hills, Matt (2015). The expertise of digital fandom as a ‘community of practice’. *Convergence* 21 (3), 360–374. DOI: 10.1177/1354856515579844.

- Hills, Matt (2002). *Fan Cultures*. London & New York: Routledge.
- Holz-Mänttari, Justa (1984). *Translatorisches Handeln. Theorie und Methode* (Suomalaisen Tiedeakatemian toimituksia Sarja B). Helsinki: Suomalainen Tiedeakat.
- Holz-Mänttari, Justa (1993). Textdesign - verantwortlich und gehirngerecht. In: Holz-Mänttari / Nord (Hg.), 301–320.
- Holz-Mänttari, Justa (1994). Translatorisches Handeln - theoretisch fundierte Berufsprofile. In: Snell-Hornby (Hg.), 349–374.
- Holz-Mänttari, Justa (1996). Evolutionäre Translationstheorie. In: Riedl / Delpos (Hg.), 306–332.
- Holz-Mänttari, Justa / Nord, Christiane (Hg.) (1993). *Traducere navem. Festschrift für Katharina Reiß zum 70. Geburtstag* (Studia translologica Series A 3). Tampere: Tampereen Yliopisto.
- Hurtado de Mendoza Azaola, Isabel (2009). Translating Proper Names into Spanish: The Case of Forrest Gump. In: Díaz Cintas (Hg.), 70–82.
- Ivarsson, Jan; Carroll, Mary (1998). *Subtitling*. Simrishamn: TransEdit.
- Iwabuchi, Koichi (2004). How "Japanese" is Pokémon? In: Tobin (Hg.), 53–79.
- Jenkins, Henry (Hg.) (2003). *Democracy and new media* (Media in transition). Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Jenkins, Henry (2006). *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York: NYU Press.
- Jenkins, Henry (2013). *Textual poachers. Television fans and participatory culture*. New York, NY: Routledge.
- Jiménez Crespo, Miguel A. (2017). *Crowdsourcing and online collaborative translations. Expanding the limits of translation studies* (Benjamins translation library 131). Amsterdam, Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Jiménez Crespo, Miguel A. (2020). Technology and non-professional translation. In: O'Hagan, Minako (Hg.) *The Routledge handbook of translation and technology*. New York: Routledge, 239–254.

- Josephy-Hernández, Daniel E. (2017). Fansubbing Hentai Anime: Users, Distribution, Censorship and Ethics. In: Orrego-Carmona, David / Lee, Yvonne (Hg.) *Non-professional subtitling*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 171–197.
- Kaiser-Cooke, Michèle (1994). Translatorial expertise - a cross cultural phenomenon from an inter-disciplinary perspective. In: Snell-Hornby, Mary / Kaindl, Klaus / Pöchhacker, Franz (Hgs.) *Translation studies. An interdiscipline* (Benjamins translation library 2). Amsterdam: Benjamins, 135–139.
- Koller, Werner (1993). Zum Begriff der „eigentlichen“ Übersetzung. In: Holz-Mänttari / Nord (Hg.), 49–64.
- Korycinska-Wegner, Małgorzata (2011). *Übersetzer der bewegten Bilder. Audiovisuelle Übersetzung - ein neuer Ansatz* (Posener Beiträge zur Germanistik). Frankfurt am Main, Wien [u.a.]: Lang.
- Künzli, Alexander (2017). *Die Untertitelung – von der Produktion zur Rezeption* (TRANSÜD. Arbeiten zur Theorie und Praxis des Übersetzens und Dolmetschens 90). Berlin: Frank & Timme.
- Lee, Hye-Kyung (2011). Participatory media fandom: A case study of anime fansubbing. *Media, Culture & Society* 33 (8), 1131–1147. DOI: 10.1177/0163443711418271.
- Leonard, Sean (2005): Progress against the law. *International Journal of Cultural Studies* 8 (3), 281–305. DOI: 10.1177/1367877905055679.
- Liew, Zhe Rong / Che Omar, Hasuria (2018). Understanding Fansub as One of the Audiovisual Translation Methods. *KAJH* 25 (2), 109–127. DOI: 10.21315/kajh2018.25.2.6.
- Markstein, Elisabeth (1998). Realia. In: Snell-Hornby (Hg.), 288–291.
- Marleau, Lucien (1982): Les sous-titres... un mal nécessaire. *Meta* 27 (3), 271. DOI: 10.7202/003577ar. www.erudit.org/fr/revues/meta/1982-v27-n3-meta297/003577ar.pdf (Stand: 14.12.2020).
- Massidda, S. (2015). *Audiovisual Translation in the Digital Age. The Italian Fansubbing Phenomenon*. London: Palgrave Macmillan UK.

- Mieg, Harald A. (2009). Two factors of expertise? Excellence and professionalism of environmental experts. *High Ability Studies* 20 (1), 91–115. DOI: 10.1080/13598130902860432.
- Mieg, Harald A. / Evetts, Julia (2018). Professionalism, Science, and Expert Roles. A Social Perspective. In: Ericsson / Hoffman / Kozbelt / Williams (Hg.), 127–148.
- Millán, Carmen / Bartrina Marti, Francesca (Hg.) (2013). *The Routledge handbook of translation studies* (Routledge handbooks in applied linguistics). London: Routledge.
- Mittell, J. (2010). Wikis and participatory fandom. <http://justtv.wordpress.com/2010/09/18/wikis-and-participatory-fandom/> (Stand: 10.01.2021).
- Nedergaard-Larsen, Birgit (1993). Culture-bound problems in subtitling. *Perspectives* 1 (2), 207–240. DOI: 10.1080/0907676X.1993.9961214.
- Netflix (2021a). German Timed Text Style Guide. <https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us/articles/217351587-German-Timed-Text-Style-Guide>, (Stand: 15.02.2021).
- Netflix (2021b). Timed Text Style Guide: General Requirements. <https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us/articles/215758617-Timed-Text-Style-Guide-General-Requirements>. (Stand: 15.02.2021).
- Newman, James (2005). Playing (with) Videogames. *Convergence* 11 (1), 48–67. DOI: 10.1177/135485650501100105.
- Newmark, Peter (1984). Literal Translation. *Parallèles* 7 (7), 11–19.
- Nord, Christiane (⁴2009). *Textanalyse und Übersetzen. Theoretische Grundlagen, Methode und didaktische Anwendung einer übersetzungsrelevanten Textanalyse*. Tübingen: Groos.
- Nord, Christiane (2010). Functionalist approaches. In: Gambier / van Doorslaer (Hg.), 120–128.
- Nord, Christiane (²2018). *Translating as a purposeful activity. Functionalist approaches explained* (Translation theories explored). Milton: Routledge.
- Nornes, Abé Mark (1999). For an Abusive Subtitling. *Film Quarterly* 52 (3), 17–34. DOI: 10.2307/1213822.

- Oeser, Erhard (1987). *Psychozoikum. Evolution und Mechanismus der menschlichen Erkenntnisfähigkeit* (Biologie und Evolution interdisziplinär). Berlin, Hamburg: Verlag Paul Parey.
- O'Hagan, Minako (2009). Evolution of User-generated Translation. *JIAL* 1 (1), 94–121. DOI: 10.1075/jial.1.04hag.
- O'Hagan, Minako (Hg.) (2020). *The Routledge handbook of translation and technology* (Routledge handbooks in translation and interpreting studies). New York: Routledge.
- Orrego-Carmona, David (2019). Audiovisual translation and audience reception. In: Pérez González (Hg.), 367–382.
- Orrego-Carmona, David / Lee, Yvonne (Hg.) (2017). *Non-professional subtitling*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.
- Oziemblewska, Magdalena / Szarkowska, Agnieszka (2020). The quality of templates in subtitling. A survey on current market practices and changing subtitler competences. *Perspectives*, 1–22. DOI: 10.1080/0907676X.2020.1791919.
- Pedersen, Jan (2011). *Subtitling norms for television. An exploration focussing on extralinguistic cultural references* (Benjamins translation library 98). Amsterdam: Benjamins.
- Perego, Elisa (2003). *Esplicitazione nella traduzione per sottotitoli: Verso una tassonomia*. PhD thesis, University of Pavia.
- Perego, Elisa (2009). The Codification of Nonverbal Information in Subtitled Texts. In: Díaz Cintas (Hg.), 58–69.
- Pérez González, Luis (2006). FANSUBBING ANIME: INSIGHTS INTO THE 'BUTTERFLY EFFECT' OF GLOBALISATION ON AUDIOVISUAL TRANSLATION. *Perspectives* 14 (4), 260–277. DOI: 10.1080/09076760708669043.
- Pérez González, Luis (2014). *Audiovisual Translation. Theories, Methods and Issues*. London, New York: Routledge.
- Pérez González, Luis (Hg.) (2019). *The Routledge handbook of audiovisual translation* (Routledge handbooks). London, New York, NY: Routledge.

- Pettit, Zoë (2009). Connecting Cultures. Cultural Transfer in Subtitling and Dubbing. In: Díaz Cintas (Hg.), 44–57.
- Qin, Yulin / Sohn, Myeong-Ho / Anderson, John R. / Stenger, V. Andrew / Fissell, Kate / Goode, Adam / Carter, Cameron S. (2003). Predicting the practice effects on the blood oxygenation level-dependent (BOLD) function of fMRI in a symbolic manipulation task. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America* 100 (8), 4951–4956. DOI: 10.1073/pnas.0431053100.
- Rabinowitz, Peter J. (1985). The Turn of the Glass Key: Popular Fiction as Reading Strategy. *Critical Inquiry* 11 (3), 418–431. DOI: 10.1086/448296.
- Reiß, Katharina / Vermeer, Hans J. (1984). *Grundlegung einer allgemeinen Translationstheorie*. Berlin, New York: DE GRUYTER.
- Riedl, Rupert / Delpos, Manuela (Hg.) (1996). *Die evolutionäre Erkenntnistheorie im Spiegel der Wissenschaften. Beiträge des Symposiums zur Evolutionären Erkenntnistheorie im April 1993 in Wien*. Wien: WUV-Univ.-Verl.
- Risku, Hanna (1995/1998). *Translatorische Kompetenz. Kognitive Grundlagen des Übersetzens als Expertentätigkeit* (Studien zur Translation 5). Tübingen: Stauffenburg.
- Risku, Hanna (1998). Translatorisches Handeln. In: Snell-Hornby, Mary (Hg.) *Handbuch Translation*. Tübingen: Stauffenburg, 107–112.
- Roose, Jochen / Schäfer, Mike S. / Schmidt-Lux, Thomas (2017). Einleitung. Fans als Gegenstand soziologischer Forschung. In: Roose, Jochen / Schäfer, Mike S./ Schmidt-Lux, Thomas (Hg.): *Fans. Soziologische Perspektiven*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, 1–18.
- Roose, Jochen / Schäfer, Mike S./ Schmidt-Lux, Thomas (Hg.) (2017). *Fans. Soziologische Perspektiven*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden. DOI: 10.1007/978-3-658-17520-7_1.
- Rozmysłowicz, Tomasz (2020). *Übersetzungsmaschinen. Ein translationstheoretisches Problem* (Theoretische Translationsforschung, 1). Berlin: Frank & Timme.
- Schäffner, Christina (2011). Theory of translatorial action. In: Gambier / van Doorslaer (Hg.), 157–162.

- Scheid, Bernhard (2010). Religion in Japan. Ein digitales Handbuch. https://www.univie.ac.at/rel_jap/an/Religion-in-Japan (Stand: 05.05.2021).
- Snell-Hornby, Mary (Hg.) (²1994). *Übersetzungswissenschaft – Eine Neuorientierung. Zur Integration von Theorie und Praxis*. Tübingen/Basel: Francke.
- Snell-Hornby, Mary (Hg.) (1998). *Handbuch Translation* (Stauffenburg-Handbücher). Tübingen: Stauffenburg.
- Snell-Hornby, Mary / Kaindl, Klaus / Pöchhacker, Franz (Hg.) (1994). *Translation studies. An interdiscipline* (Benjamins translation library 2). Amsterdam: Benjamins.
- Stasser, G. / Stewart, D. D. / Wittenbaum, G. D. (1995). Expert roles and information exchange during discussion: The importance of knowing who knows what. *Journal of Experimental Social Psychology* 31, 244–265.
- Stolze, Radegundis (2011). *Übersetzungstheorien. Eine Einführung* (narr studienbücher). Tübingen: Narr Francke Attempto.
- Thornham, Helen / Weissmann, Elke (Hg.) (2013). *Renewing feminisms. Radical narratives, fantasies and futures in media studies*. London: Tauris.
- Titford, Christopher (1982). Sub-Titling. Constrained Translation. *Lebende Sprachen* 27 (3), 113–116.
- Tobin, Joseph Jay (Hg.) (2004). *Pikachu's global adventure. The rise and fall of Pokémon*. Durham, London: Duke University Press.
- Vermeer, Hans J. (1978). Ein Rahmen für eine allgemeine Translationstheorie. *Lebende Sprachen* 23 (3), 99–102. DOI: 10.1515/les.1978.23.3.99.
- Vermeer, Hans J. (1987). 'What does it mean to translate?' *Indian Journal of Applied Linguistics* 13 (2), 25–33.
- Vermeer, Hans J. (²1990). *Skopos und Translationsauftrag* (Translatorisches Handeln 2). Aufsätze. Heidelberg: Univ.
- Vermeer, Hans J. (1994). Übersetzen als kultureller Transfer. In: Snell-Hornby (Hg.), 30–53.
- Vermeer, Hans J. (1996). *Die Welt, in der wir übersetzen. Drei translato-logische Überlegungen zu Realität, Vergleich und Prozess* (Textcontext Reihe Wissenschaft 2). Heidelberg: Textcontext-Verl.

- Walsh, Peter (2003). That Withered Paradigm: The Web, the Expert, and the Information Hegemony. In: Jenkins (Hg.), 365–372.
- Wenger, Etienne (1998). *Communities of practice. Learning, meaning, and identity* (Learning in doing). Cambridge: Cambridge Univ. Press.
- Whitman, Candace (2001). Cloning cultures. The return of the movie mutants. In: Chaume / Agost (Hg.), 143–157.
- Wikipedia (2005). Japanese honorifics. https://en.wikipedia.org/wiki/Japanese_honorifics (Stand: 30.04.2021).
- Wikipedia (2008). Natsume's Book of Friends. **Fehler! Linkreferenz ungültig.** (Stand: 29.03.2021).
- Winter, Rainer (1993). Die Produktivität der Aneignung – Zur Soziologie medialer Fankulturen. In: Holly, Werner / Püschel, Ulrich. (Hg.) *Medienrezeption als Aneignung*. Opladen: Westdeutscher Verlag, 67–79.
- Wranke, Sabrina (2010). *Kulturspezifik in der Übersetzung. Untersuchungen am Beispiel der schwedischen Kriminalliteratur Henning Mankells*. Marburg: Tectum-Verl.

9. Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Subtitle Workshop 6.0b mit Untertiteln zu Natsume Yūjinchō 03x01 der Fansubbing-Gruppe CyC (ohne Video).....	35
Abb. 2: Klassifizierung von Übersetzungsstrategien für Kulturspezifika (Pedersen 2011:75)	45
Abb. 3: Beispiel für einen Fansub (78 Zeichen) (o. V. o. J.a [Natsume Yūjinchō 03x01, 00:15:25])	52
Abb. 4: Beispiel für Scenetiming (Ōmori 2016 [05x04, 00:09:43])	57
Abb. 5: Untertitel eines Intros mit einem in erster Linie hübschen Font (o. V. o. J.b [Natsume Yūjinchō 04x05 [01:07])	62
Abb. 6: Anime-typische Darstellung einer genervten Figur (o. V. o. J.c [Natsume Yūjinchō 01x01 13:10])	66
Abb. 7: Ausbreitung des Buddhismus (Scheid 2010)	69
Abb. 8: Torii (Eibensteiner 2017)	70
Abb. 9: Schrein mit Götterseil und Zickzackpapier (Ōmori 2008a [01x01, 00:05:26])	71
Abb. 10: Untertitel für Grafiktext (Ōmori 2008b [01x12, 00:15:19])	81
Abb. 11: Eingefügte Erklärung zu 'yukata' (Ōmori 2008i [01x06, 00:14:20])	87
Abb. 12: Darstellung des Dialogs (Ōmori 2008c [01x02, 00:21:43]).....	91

10. Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: UT-Strategien nach Gottlieb und grobe Einteilung (Erweiterung, Reduktion, Änderung, Äquivalent).....	40
Tabelle 2: Ähnlichkeit der Fansubs (Ōmori 2008b [01x12, 00:05:55]).....	78
Tabelle 3: Umgang mit Suffixen (Ōmori 2008c [01x02, 00:06:02]).....	79
Tabelle 4: Beispiel für das Auslassen von Anreden (Ōmori 2008d [01x05, 00:09:12]).....	79
Tabelle 5: Umgang mit anderen Anreden (Ōmori 2008e; Ōmori 2008f; Ōmori 2008g).....	80
Tabelle 6: Übersetzung diverser Ortsbezeichnungen (Ōmori 2008e; Ōmori 2008c; Ōmori 2008i).....	82
Tabelle 7: Beispiel einer Redewendung (Ōmori 2008e [01x03, 00:04:00]).....	82
Tabelle 8: Beispiel einer Redewendung (Ōmori 2008h [01x13, 00:04:59]).....	82
Tabelle 9: Beispiele für die Übersetzung kulinarischer Kulturspezifika (Ōmori 2008a; Ōmori 2008g; Ōmori 2008i; Ōmori 2008j; Ōmori 2008k).....	83
Tabelle 10: Übersetzungsstrategien für CSIs der Kulinarik.....	84
Tabelle 11: Übersetzungsstrategien für CSIs des Glaubens.....	85
Tabelle 12: CSIs der Tierwelt in Staffel 1 (Ōmori 2008l; Ōmori 2008f).....	86
Tabelle 13: Sonstige CSIs in Staffel 1 (Ōmori 2008i; Ōmori 2008f; Ōmori 2008b).....	87
Tabelle 14: Übersetzungsstrategien für sonstige CSIs.....	88
Tabelle 15: Übersetzungsstrategien gesamt.....	88
Tabelle 16: Umgang mit Wortspiel (Ōmori 2008c [01x02, 00:21:42]).....	91
Tabelle 17: Beispiele für die Übersetzung von itadakimasu (Ōmori 2008c; Ōmori 2008h) ...	92

Abstract (Deutsch)

Die vorliegende Masterarbeit beschäftigt sich mit dem Unterschied in der Übersetzung von Kulturspezifika zwischen professionellen Untertiteln und Fansubs. Konkret wurde diese Untersuchung am Sprachenpaar Japanisch – Englisch mithilfe der ersten Staffel des Animes *Natsume Yūjinchō* durchgeführt. Dazu wurden die im Anime vorkommenden Kulturspezifika und deren Übersetzungen sowohl in den offiziellen Untertiteln als auch in den beiden Fansub-Versionen gesammelt und ein Übersetzungsvergleich durchgeführt. Zusätzlich wurde versucht, der Grad der Expertise aller Gruppen zu benennen. Aus dieser Arbeit geht hervor, dass professionelle Untertitel und Fansubs sehr ähnlich gestaltet werden, Fansubs jedoch tendenziell ausgangstextorientierter ausgestaltet sind. Was die Expertise betrifft, so lässt sich bei beiden Gruppen ein hoher Grad feststellen, wobei dieser beim professionellen Team etwas ausgeprägter ist.

Abstract (Englisch)

This master's thesis investigates the difference between professional subtitles and fansubs when it comes to the translation of culture-specific items (CSI); this research was conducted using the language pair Japanese – English and the Anime *Natsume Yūjinchō*. For this purpose, the CSIs appearing in the Anime were collected along with the translations in the official subtitles and the Fansubs. Afterwards a translation comparison was conducted. In addition, I tried to estimate the degree of expertise the subtitle creators have. This thesis shows that professional subtitles and fansubs are rather similar although fansubs tend to be more loyal to the source text. Regarding the degree of expertise, both group show a high level although the professional team displays a higher level than the fansubbing group.

Lebenslauf

Ing. Elisabeth Eibensteiner

A U S B I L D U N G

Universität Wien <i>seit 2018</i>	Master of Arts, Translationswissenschaft Schwerpunkt: Fachübersetzen (Deutsch, Englisch)
Summer Trans VII <i>Konferenz (2016)</i>	Untertitelung Qualität und Kompetenz in der Literaturübersetzung Vor- und Nachbearbeitung für Maschinenübersetzung
Universität Innsbruck <i>2014 - 2018</i>	Bachelor of Arts, Translationswissenschaft (Deutsch, Englisch, Spanisch)
FH OÖ – Hagenberg <i>2009 - 2010</i>	abgebrochenes Studium des Software Engineering
HTBLA Leonding <i>2004 – 2009</i>	Matura-Abschluss Abteilung EDV und Organisation Schwerpunkt: kommerzielle Datenverarbeitung

B E R U F L I C H E E R F A H R U N G

selbstständig <i>seit 2020</i>	Übersetzungen in diversen Bereichen mit Fokus auf Video Spiele
Software-Lokalisierung <i>seit 2018</i>	Lokalisierung hausgener Software (Finanz, Steuern, CRM etc.) von Deutsch nach Englisch sowie Übersetzung anfallender Texte Darüber hinaus Terminologearbeit und Lektorat
Spiele-Lokalisierung <i>2018</i>	LQA-Testerin und LokalisiererIn und Textkorrektorin von Englisch nach Deutsch mit Zuständigkeit für Studioaufnahmen
IT-Tätigkeiten und Programmierung <i>2010 - 2013</i>	Entwicklung und Wartung hausinterner bzw. von Retail-Software, 1st Level Support, Dokumentation, Übersetzungen